

18

495 ptas. (2,98 euros)

Septiembre 2001

**NORMA**  
Editorial

*¡Con los mejores  
cómic!*



# iDibusi!

La revista de los jóvenes artistas

@ FAFNIR 98

ESCANEO REALIZADO POR



¿REALIDAD O FICCIÓN?

## FINAL FANTASY

**POKÉMON**

JOHTO vs. KANTO

VS.

COMO PERROS  
Y GATOS

LA BATALLA DECISIVA





# © FAFNIR 98

ESCANEO REALIZADO POR



GAME BOY ADVANCE™

Super Mario Advance.  
Nuevas armas para jugar donde tú quieras.

**Nintendo®**  
GAMING 24:7™



**iDIBUS! Nº 18**  
**Septiembre 2001**

**Directora:** Mary Molina.

**Consejo de redacción:** Manu Ansemil, Mayte Expósito, Mónica Frías, Samuel García, Jorge López Alba, Mary Molina, Oscar Valiente y Armand Zorzo.

**Jefe de Maquetación:** Samuel García.

**Maquetación:** Manu Ansemil.

**Colaboradores:** Miquel V. Accón, Dario C. Santi, José Luis Ágreda, Alex R. Janyá (Escuela JOJO cómic), Amadeu, Abel Carrasco, El Capi Dutz, Estudio Fenix, Alex Fitó, Guillermo March, Carlos Samir, Juanjo Sarto, Daniel Torres, Tremendo Estudio, Fernando Vergara, Enrique Vicente, Veroh.

**Edita:** NORMA Editorial, S.A.

**Presidente:** Rafael Martínez.

**Director General:** Oscar Valiente.

**Director Financiero:** Vicente Campos.

**Adjunto a la Dirección:** Pepe Martínez.

**Director Comercial:** Jorge López Alba.

**Editor:** Armand Zorzo.

**Redacción:** Libertad Aguilera, Mary Molina, Carles M. Miralles y Pere Muñoz.

**Directora de Marketing:** Mayte Expósito.

**Marketing Assistant:** Mónica Frías.

**Derechos Internacionales:** Jane Pilgrem y Sybille Schellheimer.

**Representación de Argentina:** J. J. Molinas.

**Jefe de Producción:** Mari Martí.

**Coordinación de producción:** Flor Castellano.

**Preimpresión:** Valentín Chesa y Hefot Tomás.

**Diseño Gráfico:** Vanessa Martínez, Verónica Pérez, Samuel García, David Guerra y Manu Ansemil.

**Internet:** M. J. Carles.

**Contabilidad:** Rosa García y Raquel Coll.

**Departamento Comercial:** M. J. Rodri, M. Eva García, Esther Roldán, David Martín y Jordi Burgués.

**Venta:** Pilar Costas.

**Distribución:** Lavi Doménech, Sergio Gómez y Toni Bueno.

**Prensa:** Josefina Blaya.

**Redacción:**  
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona  
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31  
dibus@norma-ed.es

**Marketing y Publicidad**

**Directora de Marketing:**  
Mayte Expósito  
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona  
Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31  
exposito@norma-ed.es

**Marketing Assistant:**  
Mónica Frías  
Tel.: 93 303 68 36  
marketing@norma-ed.es

**Solicitado el control GALT**

iDIBUS! no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores. iDIBUS! no se hace responsable de cualquier delito o sustracción de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. iDIBUS! © 2001 NORMA Editorial. Las imágenes son propiedad de sus respectivos propietarios, y han sido utilizadas con fines informativos. Las obras gráficas son © de sus respectivos autores o propietarios.

## BIENVENIDO

Todavía queda verano, dibucolegas. Aprovechad para daros los últimos chapuzones... Lo que podéis hacer, como siempre, es leer ¡Dibus! en cualquier momento y pasarlo bien con las secciones de dibujo, los regalos, los reportajes y los concursos. No dejes escapar ningún detalle del reportaje especial de **FINAL FANTASY**, nuestro tema de portada, una peli impresionante llena de espectaculares efectos y protagonizada... por actores virtuales. Nuestra sección **Fantasy** ha engordado dos páginas más: este mes tenéis en ella un minireportaje de **DESTINO DE CABALLERO** y el divertido cómic de **DRAGONES Y MAMPORROS**. Nuevos cómics le dan un aire más fresco a este número: se añade a la familia **GRONDO** **BOCANADA** y nos hace una breve visita **LA TRIBU DE QUELKABE**. ¡A disfrutarlos!

## SUMARIO:

1	EDITORIAL Y SUMARIO
2	CÓMICS
3	EL NOTICIERO
4	EL MANDO
10	DIBÚJALO: LA PROFUNDIDAD
14	REPORTAJE: FINAL FANTASY
20	FANTASY
24	REPORTAJE: COMO PERROS Y GATOS
26	COMO DIBUJAR MANGA
28	CLUB SUPER 3
30	EL PERSONAJE DEL MES: LA HORMIGA ATÓMICA
37	DIBUCREACIONES
40	DALE A LA GAME BOY
42	EL PROFESOR CHIP: HABLA CON TUS AMIGOS ON LINE
44	ZONA POKEMON
50	COLORÉALO: MEZCLANDO TÉCNICAS
52	CÓMO SE CREA UN PERSONAJE: CÓMO SE CUENTA UNA HISTORIA
56	MUNDO CURIOSO: MAREMOTOS

58	TERRITORIO FOX KIDS
60	JÓVENES DIBUJANTES: LAS FORMAS BÁSICAS
62	REPORTAJE: GRANDES ESTRENOS
64	DIGIMUNDO
66	APRENDE LOS SECRETOS DEL MANGA: LOS SUPER ROBOTS
68	CATÁLOGO DE DIBUJANTES: EL DIBUJANTE DE SUPERHÉROES
70	CÓPIALO: PEQUEÑO MOSQUITO
72	APRENDE A DIBUJAR... ¡CÓMICS! EL TRAVELLING
74	DIBUESCAPARATE
78	PASATIEMPOS
80	AVANCE/SOLUCIONES

## NUEVA SECCIÓN: MUNDO CURIOSO

pág. 56

Los incansables agentes J.J. y Be nos cuentan interesantes hechos sobre temas que tienen mucha miga. Este mes empiezan su andadura en ¡Dibus!

J.J. y Be



## La tira de Dibus: Los progresos de Pin

Guión: Juanjo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa



**NORMA**  
EDITORIAL

www.norma-ed.es



# Los cómics de DIBUS



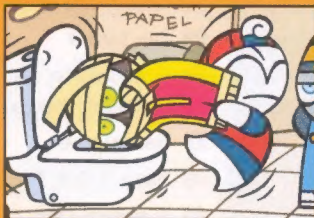
## 6 LA PANDILLA DE DIBU

Juanjo Sarto y Juan Luis Landa  
Pin sigue los consejos de Dibu y prueba con diferentes tendencias artísticas.



## 8 MINI MONSTERS

David Ramírez  
La vida en la escuela de Villa Susto es más difícil de lo que pueda parecer.



## 10 MISTER X

Athos y Enrique Carlos  
Un nuevo caso ocupa la mente de nuestro detective sin par.



## 18 TOM

Daniel Torres  
A nuestro dinosaurio nunca se le agotan las ideas para pasarlo en grande.



## 55 KID PAPA

Midam  
Un peligroso elemento se ha interesado en el cómico de Kid...



## 62 LOS ZORRILLOS

Deih y Carlos  
Una nueva película asegurará el éxito en la caja. ¿La probamos?



## 69 RUGRATS

Nickelodeon  
Nuestros peques siguen haciendo de las suyas fuera del parque.



## 79 PUN MARROTA

Pun se encuentra hoy con un superhéroe muy peculiar que muy conocido.



## 42 COSMO

Daniel Torres  
Con un poco de imaginación todo puede conseguirse... ¿verdad, Cosmo?



## → 80

### DINOKID

David Ramírez  
Nuestro pequeño héroe se va de compras. ¿Querrá un nuevo traje?



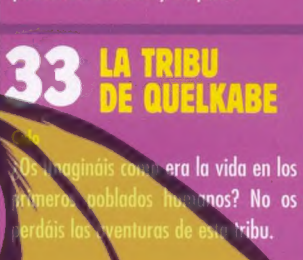
## 77 PEQUEÑO MOSQUITO

Dario Adanti  
Pequeño Mosquito sigue en su afán de hacer grandes tareas.



## 32 GRONALDO BOCANADA

Athos y Enrique Carlos  
Gronaldo quiere ser caballero, lucha con valentía y empeño!



## 33 LA TRIBU DE QUELKABE

Pin  
Os imagináis cómo era la vida en los primeros poblados humanos? No os perdáis las aventuras de esta tribu.

## 13 ZOE EN EL BOSQUE DE LAS HADAS

Pin  
Zoe se encuentra con una agradable sorpresa en la playa.



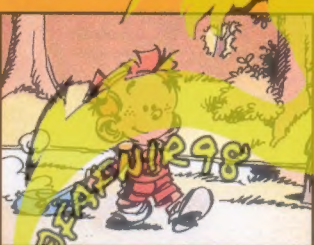
## 39 WILFREDO EL CABALLERO

Dario Adanti  
En el bosque acechan grandes peligros, pero Wilfredo no tiene miedo de nada.



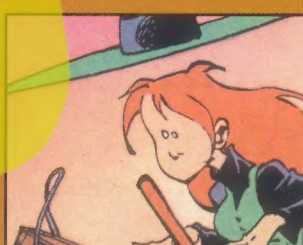
## 36 PEQUEÑO SPIROU

Tome y Tere  
A Spiro no se gana nada al dentista... ¡Menudo pánico le entra!



## 34 MELUSINA

Cristo y Gilson  
Nuevas aventuras para nuestra incansable bruja preferida.

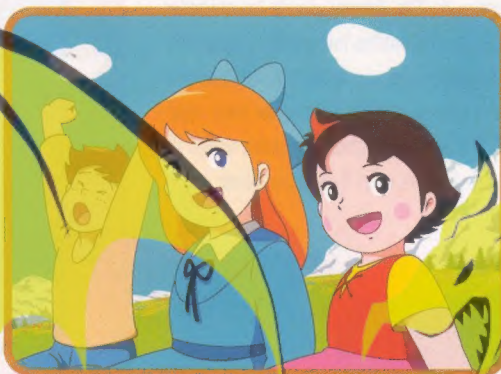




# [[El Noticiero]]

## HEIDI y JOHANNA SPYRI

¿Conocéis Heidi? ¿O la habéis visto nunca en televisión o en vídeo o tampoco habéis leído su novela... ¡preguntad a vuestros padres! Seguro que ellos se acuerdan y os cuentan de qué va. Heidi es un cuento que narra las aventuras de una niña que vive en los Alpes suizos con su abuelo. La traviesa niña acabará conquistando al huraño abuelo y descubrirá que éste tiene un gran corazón. **Johanna Spyri (1827-1901)** es la autora de las dos novelas que existen de Heidi, que datan de los años 1880 y 1881. Heidi se convirtió en un clásico en nuestro país gracias a la serie nipona de dibujos animados que se emitió en los años setenta; la serie se basaba en las novelas de Spyri. Diez años después del fallecimiento de la autora, en Suiza se celebran actos conmemorativos y un merecido homenaje a esta entrañable autora. El pasado julio, el canal **Planeta Junior** homenajeó a Spyri emitiendo **TRENZAS DORADAS**, una película muy fiel a su obra.



## BREVES

### ● EL OTOÑO VIENE CARGADO DE DORAEMON

En octubre nos llegan el vídeo y el dvd de la peli de **DORAEMON Y LAS MIL Y UNA AVENTURAS**, la que se estrenó en el cine el 15 de junio. Además, la peli no vendrá sola, sino que la acompañarán un montón de sorpresas que a buen seguro harán las delicias de todos los fans del gato cosmico.

### ● MONSTERS INC., MÁS ALLÁ DEL ARMARIO

¿Te has imaginado alguna vez a los terribles monstruos que se esconden en el armario de tu habitación? ¡Pues no son tan terribles como los pintan! Al menos eso es lo que nos cuenta **Disney** en su última peli, **MONSTERS INC.**, que se estrenará en los cines americanos el 2 de noviembre. Esta peli está hecha completamente en 3D y sus responsables son los chicos de **Pixar**, los que ya hicieron maravillas en su día con las dos pelis de **TOY STORY**, de las que todos guardamos muy buenos recuerdos. Tenéis más información en:

[disney.go.com/DisneyPictures/monstersinc/](http://disney.go.com/DisneyPictures/monstersinc/)

## MONSTERS INC.



### ● VUELVE BUZZ LIGHTYEAR

El 1 de septiembre vuelve a las pantallas de **Tele 5** el héroe espacial por excelencia: **Buzz Lightyear**. Podéis ver la serie todos los fines de semana por la mañana, en el **Club Disney**.

## Las SUPERNENAS vuelan en avión



Aunque ellas no lo necesiten, nosotros no podemos volar de ninguna otra forma, así que las tres **Supernenas** hacen compañía a los pasajeros de los Boeing 737-200 de la empresa **Delta Airlines** en sus vuelos económicos. ¿Mola o no mola volar en un avión así?

## LA GANADORA DE LA MARATÓN TOM Y JERRY NOS SALUDA DESDE PARÍS

**Alba Gómez Vólez** se llevó el viaje que sorteábamos en la **Maratón Tom y Jerry**. ¿Os acordáis? Sí, el concurso de las pistas... Alba ha ido a París junto con su familia y, además de visitar la capital francesa, se lo ha pasado en grande con el evento del **Smart Channel**. Ella es la niña de la derecha, en el centro su hermano **Mario** y a la izquierda está su prima **Graciela**.





# El Mando

...para que no te pierdas ni una serie

Si os aburrís soberanamente, coged vuestra **Dibust**, un vaso lleno de vuestro refresco preferido y el mando a distancia de la tele... ¡Empezad a hacer **zapping**! Teneis diversion para rato.

## EL LOCO MUNDO DE TEX AVERY

Tele 5

Hasta el 15 de septiembre podéis ver **POKÉMON** de lunes a viernes desde las 10 a las 11 y los fines de semana de 9:30 a 10 y de 12 a 12:30.

¿Burros que hablan y vacas que vuelan? Todo esto y mucho más puede ocurrir en las historias de **Tex Avery**, donde los animales son los protagonistas indiscutibles. Estos alcadados personajes son detectives, cazadores o perros con un sentido del humor muy especial. Si quieres descubrirlos puedes verlos de lunes a viernes a las 9 de la mañana.

## FUTURAMA

Antena 3

El futuro no puede estar más loco con semejantes protagonistas: **Fry**, un exrepartidor de pizzas; **Leela**, única superviviente de la raza de los ciclopes; **Bender**, un robot muy peculiar, y el **Profesor**, un descendiente de Fry que le quintuplica la edad. Todos os esperan los fines de semana a las 12:30 del mediodía.

## DIGIMON Y DIGIMON 2

TVE-1 y La 2

Si te has perdido alguno de los episodios de **DIGIMON** o de **DIGIMON 02** puedes verlos de lunes a viernes en la primera a las 9:20 de la mañana, los fines de semana a las 8:30 de la mañana y de lunes a viernes a las 14:00 en La 2.

## EL GUERRERO SAMURAI

Canal Plus

**Kenshin Himura** lucha con una espada de filo invertido por sus ideales. A su lado están **Kori** y **Yoshi**, la heredera de un dojo de kendo y un pequeño huérfano con mucho sentido del honor y del deber cuyo objetivo es ser tan fuerte como **Kenshin**. De lunes a viernes, por las mañanas, a partir de las 8:15.

## LOS SIMPSON

Canal Fox

Un **Homer** más despistado y alocado que nunca, junto a una joya de hijo como **Bart** son la compañía ideal para **Lisa** y **Marge**... por más lios en los que se metan. Cada día a las 15:30.



# EL LABORATORIO DE DEXTER

Cartoon Network

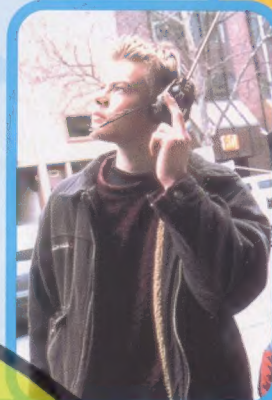
**Dexter** es un genio y Dee Dee lo sabe, pero aun así, no para de hacerle la puñeta, aunque parece que lo haga todo sin querer. La alegre bailarina se pasa todo el día dando brinco y ensayando sus pasos de ballet y siempre aparece cuando **Dexter** está a punto de terminar algún invento. ¡Parece que los huela!

Síguelos cada día a las 15:30.

# CRASH ZONE

Disney Channel

Cinco genios de la informática se dedican a probar videojuegos. ¡Ya querrían tener algunos ese oficio! **Mike, Marcello, Pi, Bec y Ram** trabajan para la joven propietaria, **Alexandra Davis**, y además cuentan con la ayuda de un colaborador muy especial: **Virgil**, una forma de inteligencia artificial creada por Alex. De lunes a domingo a las 12:30.



# POKÉMON

Fox Kids

Los combates **Pokémon** están más emocionantes que nunca y los **Pokémon** aprenden y evolucionan constantemente. De lunes a domingo a las 10:45 y a las 16:30.

#171



# DORAEMON EL GATO COSMICO

Canal Club Super 3

**Nobita, Shizuka, Gian y Suneo** comparten el día a día con los sorprendentes inventos del futuro que les enseña el gato robot. Cada día prueban un invento diferente... ¡qué emocionante! Síguelos a las 8:55 de la mañana.



Estreno

# RUGRATS, AVENTURAS EN PAÑALES

Nickelodeon

A partir del ocho de septiembre llegan nuevos capítulos de **RUGRATS**, con un nuevo personaje: **Kimi**. Si habéis visto la película esta traviesa niña oriental la conocisteis en París junto a su madre. Además, estos capítulos llegan con una celebración: el décimo aniversario de la creación de la serie. ¡Felicidades! Fines de semana a las 18:30.



# OSMOSIS JONES

Fecha de estreno aproximada: 7 de septiembre.

La historia comienza en la ciudad de **Jack**, es decir, en el cuerpo del protagonista, **Frank Pepperidge**. **Osmosis Jones** es una plaqueta, es decir, algo así como la policía de la ciudad de **Frank**, pero ésta en particular, tiene el problema de que no le gusta nada seguir las reglas. Por ese motivo le asignan un nuevo compañero, **Drixorial**, un agente mucho más serio y racional. Tienen muchas diferencias, pero cuando un malvado virus jura destruir su hogar, o sea, su huésped, ambos empiezan a trabajar juntos.





# La pandilla de DiBU

Guión: Juanjo Santo Dibujo: Juan Luis Landa





UNA PRODUCCIÓN REALIZADA ÍNTEGRAMENTE  
EN LOS ESTUDIOS ACCIÓ

PRÓXIMAMENTE  
EN LOS CINES DE  
TODA ESPAÑA

# EL GRAN SECRETO

**ESTRENO**  
**17 de AGOSTO**

Un film de MIQUEL PUJOL  
Música original de:  
MANUEL GIL & RUDI GNUTTI

UNA PRODUCCIÓN REALIZADA ÍNTEGRAMENTE EN LOS ESTUDIOS ACCIÓ  
Director de Producción HILARI PUJOL-Productor Ejecutivo JORDI CASTELLTORT-Dirección de Animación JOAN ESPINACH-VALENTÍ DOMÈNECH-FERNANDO MORO  
Dirección Artística MAITE LÓPEZ ESPÍ-Asistentes Direc. Art. ROSER VALERO-ROSA M<sup>a</sup> PÉREZ-Fondos RAFAEL LÓPEZ ESPÍ-Animación FX VIRGIL TOADER

**VICTORY**  
Media Group

**GOYA**  
Nominada mejor película de Animación

**via**  
Televisió de Catalunya

Generalitat de Catalunya  
Departament de Cultura

## ESCUELA DE DIBUJO ANIMADO

El estudio ACCIÓ, productora de dibujos animados, premiada en Nueva York, finalista en los EMMY, nominada a los GOYA y en Chicago por sus producciones, abre en sus instalaciones una ESCUELA DE DIBUJO para formar profesionales del sector.

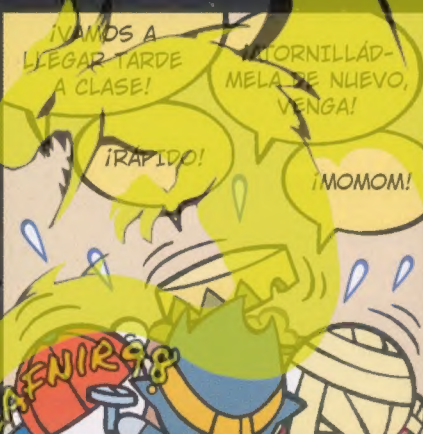
Ctra. de Barcelona 333 2ª Planta  
08290 - Sant Joan de Vilatorrada  
Barcelona

Tlf. 935910253  
935801396



# MINI MONSTERS

Guión y Dibujo: David Ramírez Color: Estudio Canchal





© 1999-2001 Nintendo. Nintendo Game Boy Advance y Nintendo Game Boy Color son marcas registradas de Nintendo. © 2001 Nintendo.

# DESCUBRE NUEVOS TIPOS DE POKÉMON

Y acepta un nuevo desafío.

En la Pokémon Plaza te enfrentas a los entrenadores Maestros y Acero.  
Como todos los entrenadores Pokémon, estos tienen sus propios Pokémon y habilidades.  
¡Estos entrenadores son muy poderosos! ¡Solo puedes ganar si eres lo suficientemente fuerte como todos!

**TYRANITAR**  
Tipo: Roca/Ataque



¡YA DISPONIBLE!

**POKÉMON**  
¡Hazte con todos!

Nintendo

Compatible con Pokémon rojo, azul y amarillo. Válido para cualquier GAME BOY.

[pokemon.nintendo.es](http://pokemon.nintendo.es)



## La Profundidad

INSTANTÁNEAMENTE, PARA HOY, TENEMOS UN TAMAÑO PROFUNDO, ASÍ QUE PODEMOS LOS CINCO SENTIDOS!

### La Profundidad

El efecto de profundidad en el dibujo consiste en crear la ilusión de que, a pesar de que dibujamos sobre una superficie plana (de dos dimensiones), existen objetos o figuras que están más cerca o más lejos de nosotros (en la tercera dimensión). Para crear esta sensación recurrimos a tres trucos fundamentales: El tamaño, la superposición y el grosor de líneas.

PERO, HIJO, ¿QUÉ HAS HECHO?!

¿A QUE AHORA EL CUARTO DE BAÑO PARECE MÁS GRANDE?

### El Tamaño

En la vida es muy fácil...

...muy fácil de...

¡ALTO! ¡ALTO! OBEDECERME EN QUE TE DICE!

ESPERA, HIJO, ¿ME ACERCO! ¡NO TE OIGO!

¿QUÉ DECIS?

¡NADA, NADA, JE...!

¡AGUA-FIESTAS!

EL TAMAÑO PERSONAJE DIBUJADO.

Tranquilízate el padre, hacia la posición del hijo, se descubre la verdad. El padre es más alto que su hijo. ¡Lógico!





## La Superposición

La superposición es un efecto de profundidad en el dibujo. Es muy fácil: Todo lo que está delante tapa a lo que está detrás. Por ejemplo, si dibujas una pelota delante de un jarrón, ¿puedes ver el jarrón como si estuviera al revés? Eso es la superposición. La pelota y el jarrón, que luego pasa lo que pasa!

### ¡MAL!

En este dibujo, con las figuras no se tapan las unas a las otras, podría ser que el primero fuera el corredor de la derecha, aunque vea más pequeño.

¡VOY PRIMERO EN LA CARRERA!

¡VOY PRIMERO EN LA CARRERA!

### BIEN

Ahora ya sabemos que, lógicamente, el corredor de la izquierda es el que va primero porque tapa parte del cuerpo del otro que va detrás.

¡VOY PRIMERO EN LA CARRERA!

¡SERÉ SEGUNDO EN LLEGAR!

¡ESTA VEZ ME LLEVO LA MEDALLA DE BRONCE!

CONSEJO: HACED TODO LO POSIBLE PARA QUE EN EL DIBUJO LOS OBJETOS SE SUPERPONGAN. ¡ES MUY IMPORTANTE!

### EJERCICIO

Antes de empezar a dibujar, siguiendo las instrucciones que cada dibujo tiene debajo, entintad y coloread las ilustraciones.

LA PELOTA ESTÁ DETRÁS DEL JARRÓN

LA PELOTA ESTÁ DELANTE DEL TELÉFONO FIJO

LA PELOTA ESTÁ DELANTE DEL VASO DE LECHE

EL MARCO ESTÁ DELANTE DEL PORTADOR

¿ESQUECHA DE ALIEN?

¿IDE TONTO?

¡EJEMPLO, QUE COLECCIONA SALCHICHAS....

¡IPAS DE MOSA!

¿O DE BARBARA?

COLECCION DE PLANTAS SECTIVAS



# 3 Líneas Gruesas

El uso de las líneas gruesas es el tercer nivel para crear una sensación de profundidad. Las líneas gruesas se utilizan para los elementos que se encuentran más cerca del plano. Si lo piensas es lógico. Al ir a un plano más lejano, el espacio para el dibujo es mayor y se permite una línea más fina.

**NO**

El dibujante ha hecho lo contrario de lo que tenía que hacer y ha puesto las líneas gruesas en el fondo. El resultado es un dibujo confuso.

¿QUÉ TE PARECE LA DECORACIÓN?

UN POCO AGOBIANTE, ¿NO?

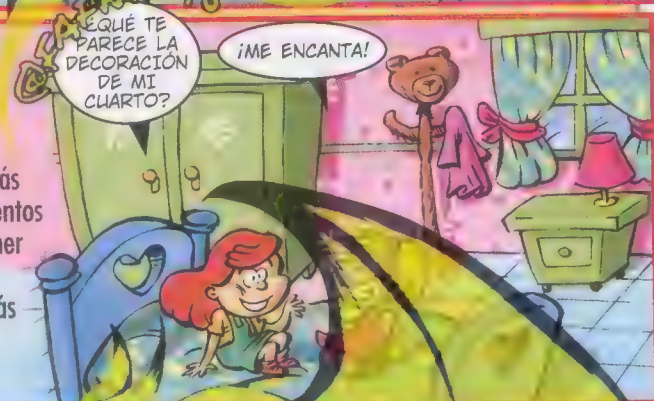


**BIEN**

Muy bien. El dibujante ha entintado con más grosor los elementos situados en primer término, así el dibujo queda más nítido y estructurado.

¿QUÉ TE PARECE LA DECORACIÓN DE MI CUARTO?

¡ME ENCANTA!



El tono es también un recurso para crear profundidad. El tono es la cantidad de que contiene.

Si un objeto tiene un color más oscuro, está más cerca, está más oscuro, (tiene más negro).

EL SISTEMA PERFECTO PARA PONERSE MORENO.

El lugar en el que coloquemos las cosas también ayuda para crear profundidad. Lo normal es que las cosas más abajo estén más cerca.

Las cosas más arriba, en otras palabras, conforme se alejan están cada vez más arriba.

¡QUÉ RARO!, HE QUEDADO PRIMERO PERO SOY EL ÚLTIMO...





# Pasa el rato con el pato Torcuato

Mister X

## La familia de Torcuato

La familia de Torcuato vino para visitar a su hijo. Por fin pude conocer a **Don Torcuatón**, el padre de Torcuato, la guapa madre y al hermano pequeño, **Torcuatito**. El lema de la familia era: "La familia que duerme unida permanece unida". Era una familia con mucho sentido del humor y nunca se enfadaba. Incluso Don Torcuatón, que por lo visto, esa misma mañana se había caído de una silla, estaba contento. Siempre estaban gastándose bromas entre ellos. La última era que le habían puesto a Torcuato su despertador en la alfombra del dormitorio y sonaba tanto que no podía dormir. A Torcuato, la broma no le hizo gracia y quería descubrir quién había sido el responsable. Me divertí mucho intentándolo. Al final, descubrí al culpable. ¿Lo sabes tú?



## ¡QUÉ DIFÍCIL!

Nuestro dibujante tiene que encontrar siete errores al repetir el dibujo de Mister X. ¿Quién es el más rápido en descubrirlos?



AHORA  
RESOLVERÁ  
EL DOBLE DE  
CASOS.

## EL CHIVATAZO

El renacentista Leonardo da Vinci se dedicó a ocuparse del estudio de la profundidad en el dibujo. Descubrió lo que él llamó "la perspectiva aérea", que venía a decir que los objetos más cercanos son más oscuros y los más alejados, más claros. Echa un vistazo a tu alrededor, sobre todo a las montañas, y comprobarás que no se equivocaba un pelo. ¡Era un genio!



PENSAR TANTO  
SIN QUEDARSE



# FINAL FANTASY LA FUERZA INTERIOR

**Final Fantasy es uno de los videojuegos para PlayStation más vendidos de la historia. Su enorme éxito ha logrado que se estrene en los cines de todo el mundo una superproducción inspirada en este popular juego.**

por Andrés Parde

Con Final Fantasy llega el comienzo de una era digital y la más nueva forma de contar historias. El mundo de Columbia y Square es la primera vez que se simula toda una variedad de emociones y movimientos a través de personajes humanos digitales. Todo está creado por ordenador, y es la primera que se utilizan acciones virtuales para llevar a la pantalla una historia convincente y completa.

## LA FANTASÍA FINAL DE AKI

Es el año 2065, y el mundo está dividido. Un misterioso ha creado una nueva forma de vida, la llamada "aeritas", que han invadido el mundo.

Todavía quedan personas como la Dra. Aki Ross, personas que se esfuerzan por detener la guerra y expulsar a los aeritas. Aki es la última esperanza que queda para salvar el mundo.

Con la guía de su hijo, el Dr. Sid, y la ayuda de los Desperados, un escuadrón militar liderado por el valiente capitán Gray Edwards, Aki se prepara para salvar a la Tierra y a sí misma.

Mientras que un alienígena, Aki tiene la llave para descubrir el secreto que derrotará a los aeritas. Pero su búsqueda es frenada por la presencia del general Heide, que planea utilizar un reino especial que atraganta a los alienígenas y posiblemente también a la Tierra. Con muy poco tiempo para actuar, Aki intentará descubrir el significado de los pesadillos que lo seducen para encontrar una respuesta al misterio alienígena, mientras reúne un equipo para salvar al planeta de la devastación.

Para ello, deberá superar los límites que un ser humano puede alcanzar, como el poder de la vida.

¿Cuál es la diferencia entre un videojuego y 3D? Pues esto es solo una pequeña muestra de lo que son capaces de hacer los chicos de Square.

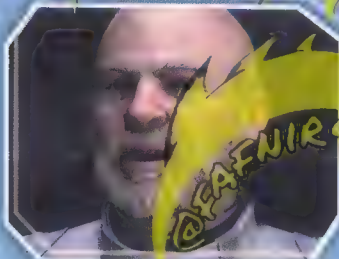


# N T A S Y



**Aki Ross**

Infectada por los alienígenas, Aki debe usar su inteligencia para descubrir la forma de derrotar a los invasores. En su interior está la respuesta para salvar y salvar a la Tierra de su destrucción. Aki es optimista e intentará superar todos los obstáculos para conseguir su objetivo.



**Dr. Sid**

Es el mentor de la doctora Aki Ross. El Dr. Sid posee una gran mente así como un corazón compasivo. Es el guía de Aki, a quien no sólo da consejos científicos, sino también paternos. El destino de la Tierra depende de su visión científica.



**Gray Edwards**

Es el líder del escuadrón Deep Eyes y se le conoce sin dudar. Su lealtad es recompensada por el...



**Ivan Whitaker**

Argento del escuadrón Deep Eyes y segundo en el mando, muestra plena dedicación a su equipo y su causa. Su desinterés y valor son un ejemplo para sus compañeros. Aunque a veces es un poco irreverente, reconoce a Gray Edwards como su superior, además de ser su amigo. Ryan buscará la victoria hasta que él o los atacantes se rindan.



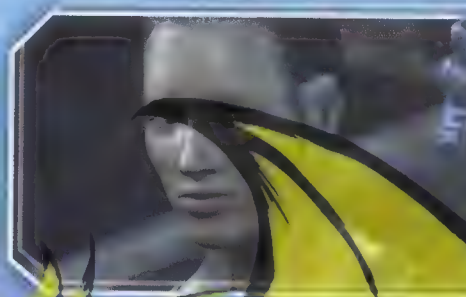
**Neil Fennimore**

El verdadero cerebro del escuadrón Deep Eyes, Neil Fennimore al servicio del grupo de inteligencia y fortaleza para destruir a los alienígenas. Posee un sarcástico sentido del humor y es un militar de total confianza.



**General Hein**

Guiado por un deseo de venganza que al rápido a la invasión alienígena. Hein es un gran estratega militar, pero el ego ante su sabiduría. Deseando vengar a su familia, el general Hein hará lo que sea necesario para destruir al enemigo y los planes de Aki. Sin embargo, su obstinación y odio pueden ser una amenaza para la Tierra mayor que los invasores.



**Jane**

Jane es una mujer que intenta hacerse un hueco en el ejército de hombres. Atlético y experta en armamento, su carácter duro y malhumorado choca muchas veces con el peculiar humor de Neil.





# FINALFA

## UN TRABAJO MUY DURO

El estudio ha reunido a profesionales de todas las partes del mundo para la realización de esta película. Entre ellos, el diseñador de juegos Hironobu Sakaguchi, creador de la saga Final Fantasy. Los artistas han trabajado en detalles como el pelo de los personajes, los músculos de sus brazos y las venas de sus manos.

Tras las vacaciones, los campos de batalla y los escenarios futuristas... La representación exacta de detalles como los colores y las texturas de la piel, los ojos, las facciones y los detalles del pelo de los personajes. La ropa supone grandes retos de animación, que necesitaron ser resueltos de una manera especial. Para superar muchos de los problemas técnicos, los programadores de Square desarrollaron sus propias herramientas.

Todos los personajes, objetos y accesorios han sido diseñados con total detallismo hasta tal punto que parecen reales.



## LA PELI Y LOS JUEGOS

### EL "CULPABLE" DE TODO



Hironobu Sakaguchi, además de ser el creador de la saga Final Fantasy, es el director de la película. Lleva mucho tiempo hablando sobre su deseo de crear "una nueva forma de entretenimiento", aprovechando la situación en la que se encuentra la tecnología de diseño gráfico por ordenador, para que el público pueda disfrutar de una aventura interactiva.

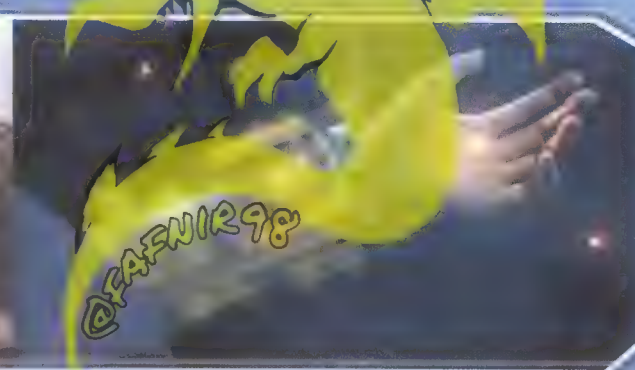
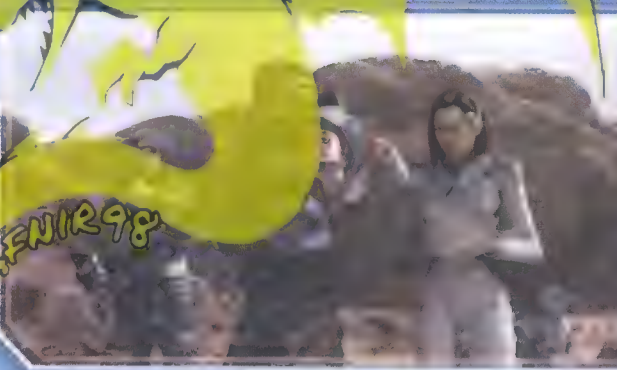
El sueño de los diseñadores gráficos ha sido crear, por ordenador, un mundo tan real, que no se notara la diferencia entre las imágenes generadas por ordenador y la película de acción real. Tras haber simulado con éxito la creación de mundos a través del diseño gráfico, los desarrolladores se centran en un emocionante mundo de fantasía.

Hironobu Sakaguchi

Como podéis suponer, es una película repleta de acción, pero también de solidaridad y amistad entre compañeros. El argumento es totalmente original y los personajes han sido creados completamente por ordenador. Aunque respeta el espíritu de los juegos y resalta el trabajo en equipo, la película no trata ninguna historia de la saga.

Pero que nadie crea que para crear esta película se ha de conocer a los que están basados. La trama de la película se basa en los juegos de la saga Final Fantasy, pero no se trata de una adaptación directa.

que lo





# N T A S Y

## LA FUERZA INTERIOR

### FINAL FANTASY: LOS VIDEOJUEGOS

En 1987, el japonés Shigeru Miyamoto creó el videojuego de éxito Final Fantasy, una saga que tenía un increíble éxito y se convirtió en una saga, cuyo primer juego llegó a España a principios del año. Y cuando todavía no ha salido el décimo aniversario, ya se está hablando de su undécima parte. Algunos datos:

- Cuando FF VIII se presentó en Estados Unidos, en Septiembre de 1999, alcanzó cifras de venta superiores a las de ninguna otra producción musical o cinematográfica del momento, y aún hoy sigue siendo un título conocido y que ha vendido más de seis millones de unidades en todo el mundo.
- Las cifras previas a la venta de FF IX rebasaron el millón antes que ningún otro juego en Japón, incluyendo FF VIII, que tenía el récord.
- Con más de treinta millones de unidades vendidas, la saga FF se ha convertido en el juego de más éxito en la historia de los videojuegos.
- Su número de fans es tan grande que el año pasado se celebró el décimo aniversario de los juegos.
- Para el verano del próximo año está prevista la llegada de FF X.

### FINAL FANTASY IX, avanzando siempre avanzando.

En febrero de 2001, saldrá al mercado el último juego de Final Fantasy para PlayStation. Se trata de Final Fantasy IX, el juego más reciente de la saga. Los jugadores siguen a un grupo compuesto por bandidos, ladrones y magos conducidos por Zidane, un experto en el arte de la magia. Todos se unirán para intentar detener a la reina de la oscuridad, la que ha causado la destrucción de la civilización de la que Zidane es el último superviviente.

### LOS JUGUETES

Bandai pone a la venta, coincidiendo con el estreno de la película, toda una línea de juguetes basados en los personajes que aparecen en la misma. Una excelente colección de figuras que representa fielmente cada detalle de los personajes del film. Si a todo esto, le añadimos las figuras basadas en los videojuegos de Final Fantasy IX y, más adelante, las de Final Fantasy X, tendremos que los seguidores de esta fantástica saga tendrán mucho que elegir.

### DIBUJACONCURSO TOALLAS FINAL FANTASY

Dibujemos a tu personaje preferido de la peli y envíalo con tus datos a: **Llévate a la playa a los protas de la peli, dibucolega.**

**SORTIDO DE 10 TOALLAS de la peli del momento FINAL FANTASY.**

Dibuc concurso  
llas Final Fantasy  
Revista ¡Dibús!  
Avià, 89 08019 Barcelona

Finca hasta el 31 de septiembre para enviar los dibujos.









# DIBU CONCURSO

# FINAL FANTASY THE MOVIE

Los fascinantes personajes de Final Fantasy, la película, ya están listos para la acción. Aki, el Dr. Sid, Gray, Neil, Hein y un misterioso extraterrestre de los extraterrestres!

**Dibuja a los extraterrestres de Final Fantasy, la película.**

Sorteamos 24 figuras de los personajes de **FINAL FANTASY THE MOVIE** de Bandai



**DIBU CONCURSO**  
**FINAL FANTASY THE MOVIE**  
Revista DIBUS!



## DIBU CONCURSO FINAL FANTASY THE MOVIE

Dibuja a los extraterrestres de Final Fantasy, la película.

Nombre: ..... Edad: .....  
Apellidos: .....  
Teléfono: ..... E-mail: .....  
Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....  
Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....





# Fantasy

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

### La comunidad del Anillo

Las películas que se están rodando a la vez en Nueva Zelanda siguiendo el formato de trilogía que tiene el libro **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO, LAS DOS TORRES Y EL RETORNO DEL REY**. Este mesharemos un vistazo al argumento general y conoceremos a los pueblos libres de la Tierra Media.

### EL ARGUMENTO...

En la Tercera Edad del mundo reaparece un malvado espíritu llamado **Sauron**, cuyo deseo es dominar la Tierra Media creando un gran dominio desde las serranías de los Montes Libres (de hobbits, elfos, humanos y otros) con la ayuda de **Gandalf el Gris**. Sauron quiere recuperar un objeto que recuperará su antiguo poder, un anillo.

El **Único**. Para evitarlo, Gandalf organiza una razzia, de la que él mismo formará parte, a la que envía a un peregrino viaje con el fin de encontrar al Único, que ahora está en posesión de un hobbit de la Comarca. Frodo Bolsón. Gandalf intenta convencer a la Compañía con todos sus medios y, para empezar, envía a los espectros del Anillo o **Názug**, que son los más poderosos.



Más de un siglo después de la guerra el Anillo al bueno de Frodo.

## el autor: JRR Tolkien

Personaje que a lo largo de la historia surgió de la imaginación de un solo hombre, un escritor inglés que vivió desde 1892 hasta 1973. Creó un mundo lleno de historias y seres fantásticos que marcaron profundamente el género de la fantasía heroica.

JRR Tolkien, nacido en Bloemfontein (Sudafrica) fue profesor en Oxford y un escritor muy bueno. Sus libros han sido muy buenos ratos desde que en 1937 se publicó la primera edición de **EL HOBBIT**, el antecesor de **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**, que no vio la luz hasta 1954.

Tolkien publicó otras obras como **EGIDIO, EL GRANJERO DE HAM, ÁRBOL Y HOJA**, **LA HISTORIA DE WOOTON MAYOR**. Su hijo Christopher publicó, cuatro años después del fallecimiento de su padre, **EL SIMARILLION**, que recoge una buena parte de la mitología que creó el autor.





# Los pueblos libres

## LA COMARCA

La Comarca es una zona rural donde los hobbits viven tranquilos. Los hobbits no son conscientes de la seria amenaza que tiene en vilo a la Tierra Media. Sólo un grupo de afortunados jóvenes estará dispuesto a emprender la aventura y a creer en lo que realmente ocurre. La Comarca está muy lejos de las guerras que hay en el Enemigo en otros lugares y jamás un orco ha acercado por allí su maloliente hocico.

Peregrin Tuk (alias Pippin) acompaña a Frodo en su aventura dispuesto a correr todo tipo de riesgos.

## Los dúnadan

Trancos pertenece a la antigua raza de los Dúnadan, los hombres que una vez vivieron en Númenor, una isla que estaba no muy lejos de las tierras inmortales del Oeste y que tenía una estrecha relación con los elfos. Los Dúnadan vivían muchos siglos y eran hombres corrientes (algunos podían llegar hasta los 300) y también tenían otras características que los hacían especiales y diferentes al resto de los hombres además de la longevidad. Trancos es uno de sus descendientes.

Rivendel es uno de los últimos refugios de los elfos en la Tercera Edad de la Tierra Media y la ciudad de Elrond Medio Elfo. Es el primer lugar en el que la Compañía podrá descansar y tomar fuerzas para continuar con su peligroso viaje. A Rivendel también se le llama "La última morada", ya que la mayoría de los elfos se están marchando por mar hacia las tierras inmortales del Oeste.









La biblioteca del Mago

# Mossflower

de Juan Jaquín  
Ilustrado por Mondadori

Esta es la historia de **Martin el Guerrero**, un luchador legendario que vivió mucho antes de que se construyera la abadía de **Redwall** en Mossflower. En aquel tiempo, reinaba el caos y los pacíficos habitantes de Mossflower recibían un ataque tras otro... **Martin**, con su valentía y su audacia, consigue recuperar la paz en estos días, en la que se construyó una fortaleza en la que sus habitantes tengan un lugar donde refugiarse. Guíate por los dominios de Mossflower gracias al mapa que encuentras al principio del libro y sigue a **Martin el Guerrero** en su aventura.

## Dragones y Mamporrres

Fernández Color: Estudio Dinamita





# COMO PERROS Y GATOS

por Estrella Dots

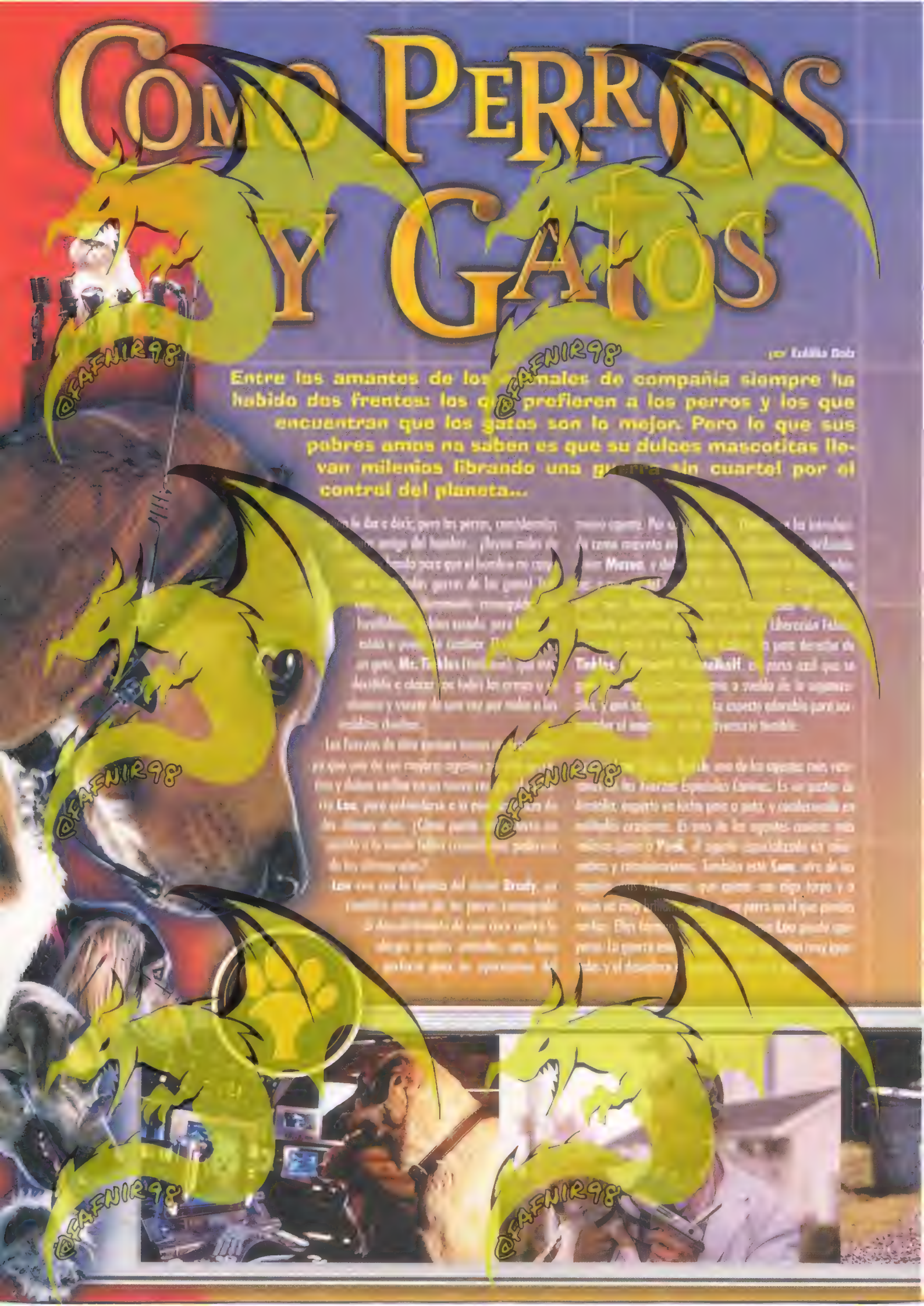
Entre las amantes de los animales de compañía siempre ha habido dos frentes: los que prefieren a los perros y los que encuentran que los gatos son lo mejor. Pero lo que sus pobres amos no saben es que su dulces mascotas llevan milenios librando una guerra sin cuartel por el control del planeta...

En la era de los perros, también conocidos como amigos del hombre, siempre hubo un enemigo: el gato. Pero fue el gato quien ganó la guerra de los milenios. Los gatos, por su parte, siempre han sido considerados como los mejores animales de compañía. Pero lo que sus pobres amos no saben es que su dulces mascotas llevan milenios librando una guerra sin cuartel por el control del planeta...

Los gatos, por su parte, siempre han sido considerados como los mejores animales de compañía. Pero lo que sus pobres amos no saben es que su dulces mascotas llevan milenios librando una guerra sin cuartel por el control del planeta...

Los perros, por su parte, siempre han sido considerados como los mejores animales de compañía. Pero lo que sus pobres amos no saben es que su dulces mascotas llevan milenios librando una guerra sin cuartel por el control del planeta...

Los gatos, por su parte, siempre han sido considerados como los mejores animales de compañía. Pero lo que sus pobres amos no saben es que su dulces mascotas llevan milenios librando una guerra sin cuartel por el control del planeta...





# DETRÁS DE LAS CÁMERAS

(Continuando con las historias de animales entrenados para actuar en películas)  
 entrenados para actuar en películas.  
 Jeff G...  
 GATO... pasar un rato... gaio persa

## LOU

Es un gato blanco que vive en un apartamento en Nueva York. Lou es el gato de Mr. Tinkles, el agente de seguros de la película. Lou es un gato muy simpático y se lleva muy bien con los humanos y los otros gatos. Lou es el gato de Mr. Tinkles y de la película de los gatos y los perros en un patio.

## MR. TINKLES

Es un gato persa blanco que vive en un apartamento en Nueva York. Mr. Tinkles es el gato de Lou, el agente de seguros de la película. Mr. Tinkles es un gato muy simpático y se lleva muy bien con los humanos y los otros gatos. Mr. Tinkles es el gato de Lou y de la película de los gatos y los perros en un patio.



Una fotografía de un gato...  
 de un gato blanco.

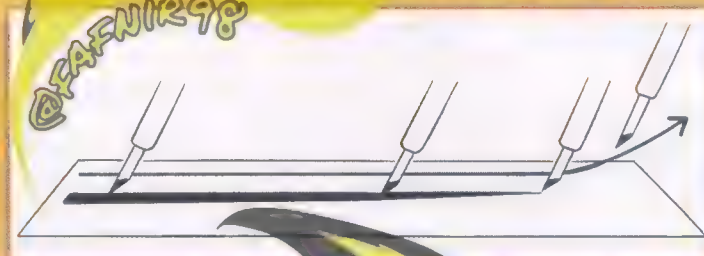




# CÓMO DIBUJAR MANGA

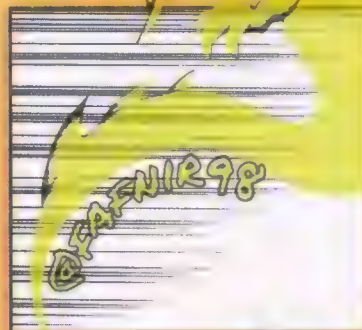
Mangakas, preparaos para  
un montón

## LINEAS CINÉTICAS!



**CÓMO TRAZAR LAS PARALELAS**  
PARA QUE NO SALGAN TORCIDAS,  
UTILIZAMOS UNA REGLA CUADRICULADA. SE NO DISPONEMOS DE UNA REGLA CUADRICULADA, ANTES DE TRAZAR LAS LÍNEAS DEFINITIVAS, PUEDEN DIBUJAR A LAPIZ ALGUNAS PARALELAS DE REFERENCIA.

corra la tinta, se  
lado del bisel.



Las líneas cinéticas le dan tensión  
y movimiento a la viñeta.

SE UTILIZAN PARA EXPRESAR  
VELOCIDAD, QUE VARIA EN FUNCIÓN  
DE LA DENSIDAD. CUANTO MÁS DENSAS  
SEAN LAS LÍNEAS, MÁS VELOCIDAD  
EXPRESARÁN.

SE UTILIZAN PARA EXPRESAR  
VELOCIDAD, QUE VARIA EN FUNCIÓN  
DE LA DENSIDAD. CUANTO MÁS DENSAS  
SEAN LAS LÍNEAS, MÁS VELOCIDAD  
EXPRESARÁN.

PARA QUE GOTEÉ LA TINTA, HAY QUE  
CON LA PLUMILLA.

ATENCIÓN



PARA EVITAR QUE SE MANCHE EL DIBUJO, ES CONVENIENTE LIMPIAR CON  
FRECUENCIA LAS PLUMILLAS Y LAS REGLAS CON UN PAÑUELO DE PAPEL.





# DIBU CONCURSO

PERROS  
Y GATOS

Perros que son agentes secretos y gatos ninja que además quieren dominar el mundo... El mundo es escenario, una vez más, de la rivalidad milenaria entre PERROS Y GATOS.

¿Adoras mascotas? ¡Qué va!

Sorteamos lotes de gorra, camiseta, vasos, mini básquet, alfombrillas y bolsas playeras de la peli COMO PERROS Y GATOS.

DINOS CÓMO SE LLAMA EL CACHORRO  
PROTAGONISTA DE LA PELÍCULA.

DIBUCONCURSO  
COMO PERROS Y GATOS

DIBUCONCURSO COMO PERROS Y GATOS

Dinos cómo se llama el cachorro protagonista de la película.

Nombre: .....

Apellidos: ..... Edad: .....

Teléfono: ..... E-mail: .....

Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....

Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....







CLUB SUPER

digital

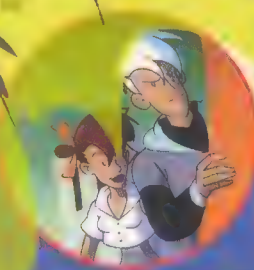
Desde la capa y antifaz, hasta las estrafalinas armaduras de peluche y...  
 metopolita... Sí, dibucolega, ¡allí está lo posible en Canal Club Super 3,  
 donde no hay fronteras para la imaginación.

LA SORPRENDENTE

## ENIGMA,

### UNA ESTUDIANTE DIFERENTE.

Un día como cualquier otro **Agatha Cherry** conoce a un misterioso anciano oriental que cambia su vida... ya que la convierte en superheroína de la noche a la mañana. Ahora **Agatha** es **Enigma**, una heroína que vela por su ciudad y que intenta solucionar los problemas que vienen desde los bajos fondos de la ciudad. Sigue a **Canal Club Super 3** a partir de las 19:30 horas para ver una de las más merecidas vacaciones.



INSEKTORS

Un meteorito transforma la vida del planeta **Karbon**, habitado por insectos, y lo transforma en un lugar lleno de luz, color y flores. Allí viven los **Joyces**, unos pacíficos insectos liderados por el **Gran Artífice**, padre de **Aelia** y **Fulgor**. Por otro lado están los **Beurks**, que también viven en el planeta, pero que tienen el modo de vida de los **Joyces**. ¿Los conseguirá?

ESTRELLA INVITADA:

## CORDUROY



... para jugar con su amiga Lisa en el mundo mágico.

... en los vehículos en la ciudad.

... mágica y agradable.

... reunir a todos sus amigos para pasarlo en grande!

## PROTAGONISTAS LOS ANIMALES

### LOS ÚLTIMOS OSOS POLARES





el personaje del mes

CONTRA EL MAL

# LA HORMIGA ATÓMICA

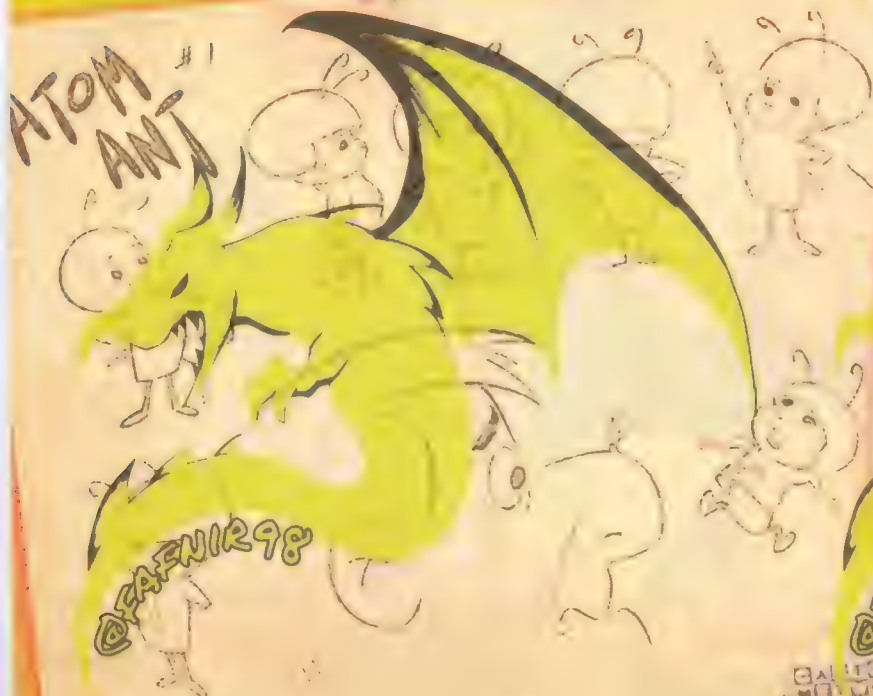
Es todo un clásico, pero sigue provocando sonrisas y exclamaciones de admiración a los telespectadores. ¿Que no conoces a La Hormiga Atómica? ¡Pues pregúntales a tus padres! Son unos dibujos animados que a los adultos les habrán visto un montón de veces.

## UNA HORMIGA MUY ESPECIAL

La Hormiga Atómica nos visita en Cartoon Network los fines de semana dentro del Bloque Boomerang a las 18:15. La serie data del año 1967 y al principio el héroe insecto compartía protagonismo con un personaje que obtuvo serie propia, aunque volvería a compartir aventuras un año después.

Una muestra de los diseños originales de la serie.

En la serie desfilan toda clase de personajes curiosos.









ipareja e mamelucos, esta  
vez no vai ser diferente.

¡Ah, tú, choriito,  
te voy a devorar  
frito!

iEstoy entusiasmado,  
comeremos dragoncito  
rebozár

iAy, GIGY

e - a

es mujer

Tú sabras, que eres  
el caballero  
isácame pronto de  
este atolladero!

lo que sea  
Gronaldo, tienes  
mi respaldo!

¡Es que me da  
cosa, es una  
salida un tanto  
penosa!

...lo siento!

Pero... ¿Tú eres tonto? ¡o lo haces o de un tortazo te desmonto!

ITÚ 10 ~~has~~  
dicho, no es  
capricho!

¡Así que esa es tu arma secreta: apestar todo el planeta! Puaf... ¡JA!

De acuerdo, con  
caballero soy  
poco fuerte

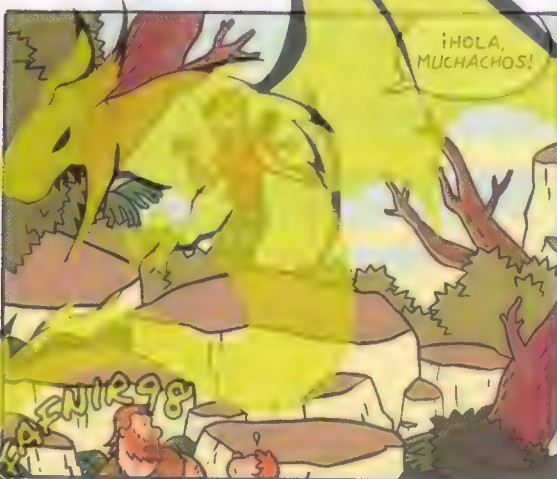
¡Qué peste!  
Si alguien tiene un  
pañuelo, me me  
lo preste.

¡Menudo peo,  
qué mareo!



# La Tribu de Quelkabe

Calo







QUIERO MUCHO  
A KANKRELLINA,  
PERO HAY DÍAS  
EN QUE SUS  
HISTORIAS ME  
ABURREN.

NO, YA...  
AHORA TENGO  
QUE IRME,  
¿SABES?

EE...  
CLARO, TE  
DEJO.

HASTA  
OTRA.





# DIBU CONCURSO



Los niños no tienen ninguna oportunidad para divertirse y pasar un buen rato, y esta vez se han puesto a jugar a los puzzles. El ganador es el que tenga más habilidad!

**ORTTEAMOS 10 JUEGOS**  
**POKÉMON PUZZLE CHALLENGE**  
**CON TUS POKÉMON PREFERIDOS.**



Responde en tu dibujo  
para adivinar  
cuál es el ganador.

Dibuja una pantalla para  
Pokémon Puzzle Challenge  
y así tienes unos ejemplos:



DIBUJA UNA PANTALLA PARA POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

Dibuja una pantalla para POKÉMON PUZZLE CHALLENGE con los Pokémon preferidos.

Nombre: .....  
Apellidos: ..... Edad: .....  
Teléfono: .....  
Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....  
Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....

DIBU CONCURSO POKÉMON  
PUZZLE CHALLENGE de  
Revista ¡Dibús!  
Enero 2000

@FAENIR98

@FAENIR98

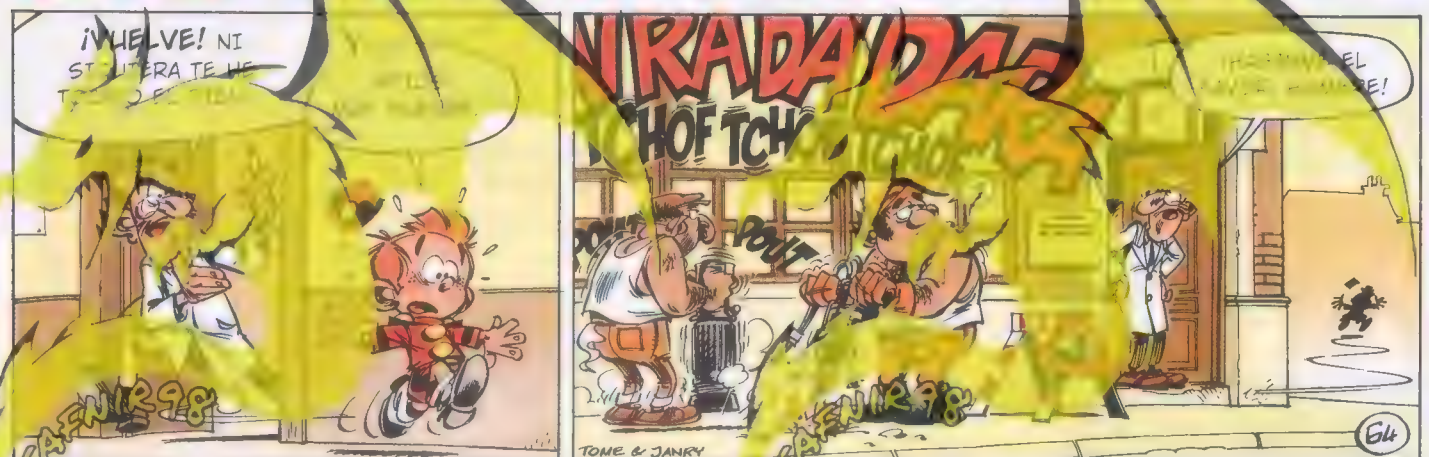
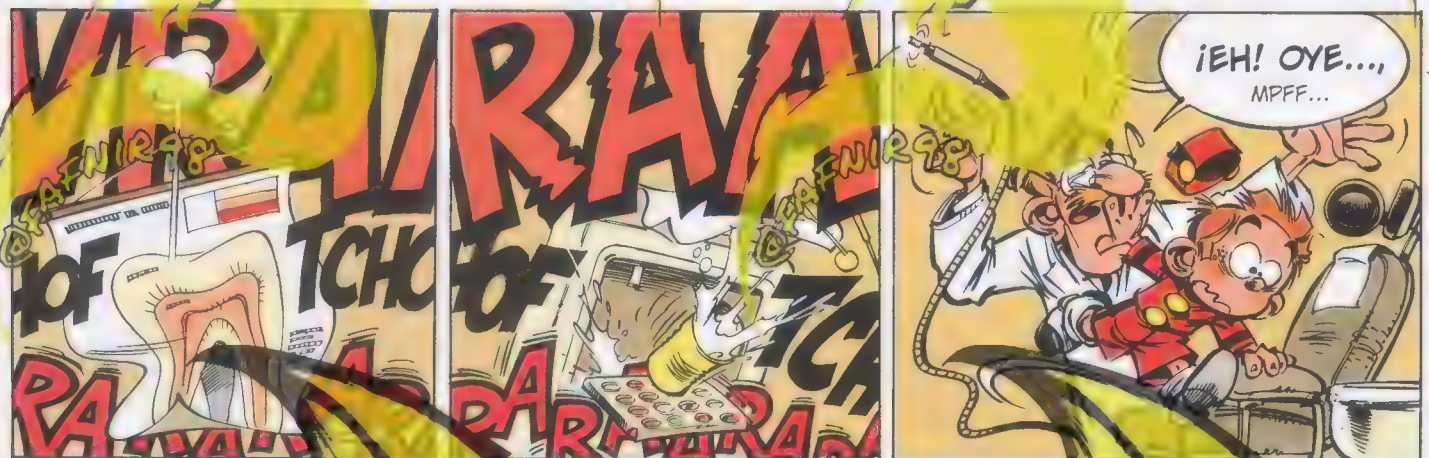
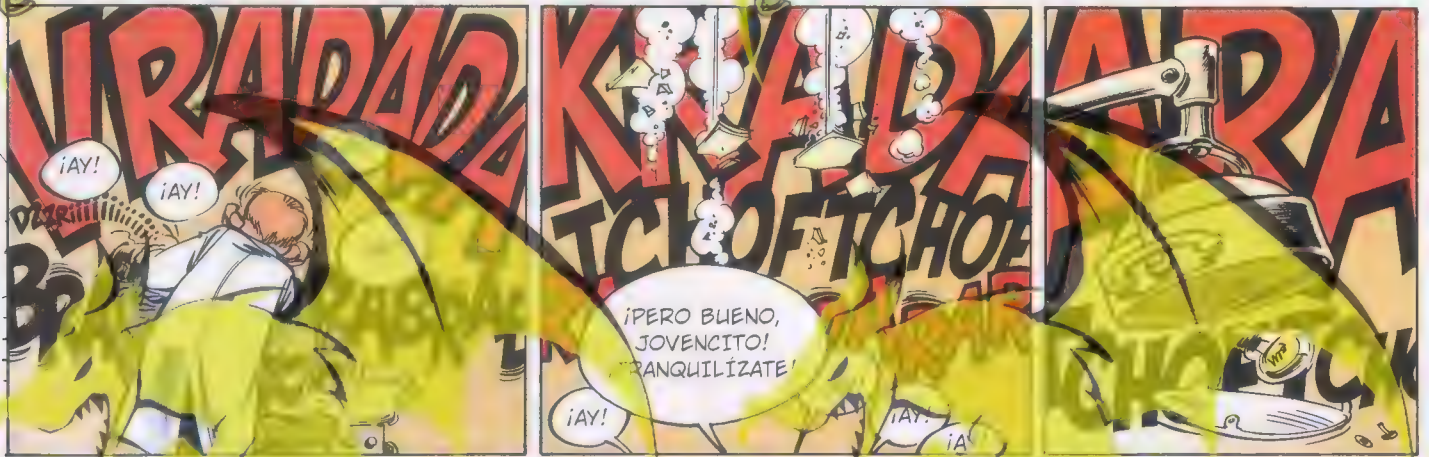
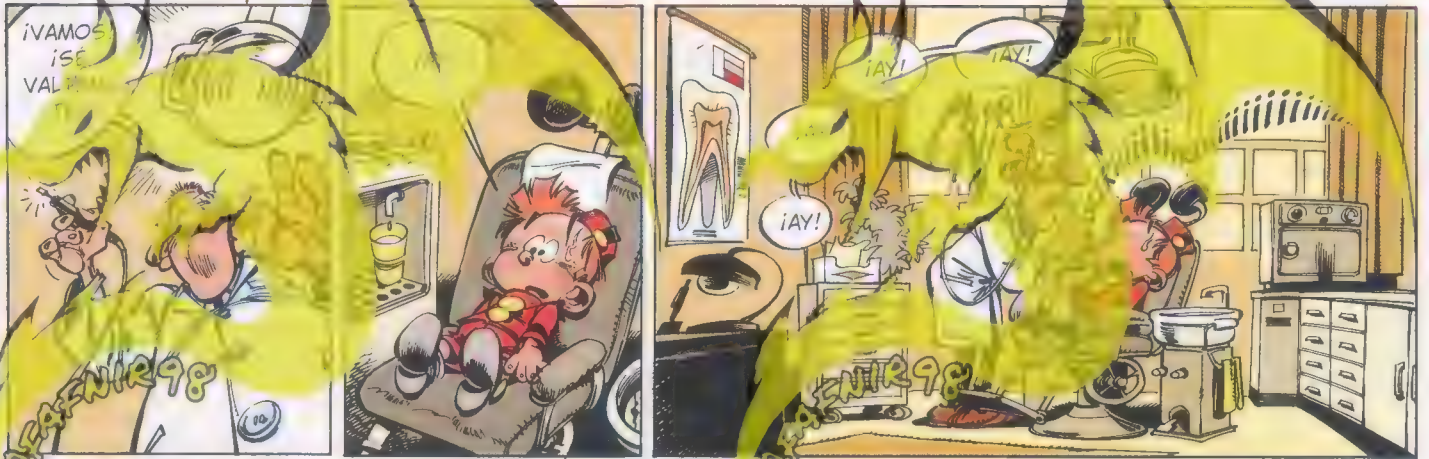




# el Pequeño Spirou

Gilón.

Dibujo: Tome





# Dibu Creaciones

MENOS MAL QUE ARANTXA GASQUEZ NOS ENVIÓ UN BUEN DISEÑO. NO SÉ QUÉ HUBIÉSEMOS HECHO CON ESTOS PERSONAJILLOS PORQUE, LA VERDAD, NO PARECEN MUY APROPIADOS PARA UN JUEGO DE ARTES MARCIALES. DEL PERSONAJE DE ESTE MES NOS GUSTARON MUCHO LOS DETALLES DE SU ARMADURA, LA COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

COLETA, EL TATUAJE, LA

Este mes nuestra petición será un par de personajes, concreta-mente, hemos oído, deben ser un hombre y una mujer. Procurad que sean humanos y que las ropas no sean demasiado futuristas. Hasta el mes que viene, dibujad y recordad que también necesitamos un pirata.

Los cobelés que estamos en

**DIBUCREACIONES**

Revista y dibujo

C/Flavià, 89

08019 Barcelona



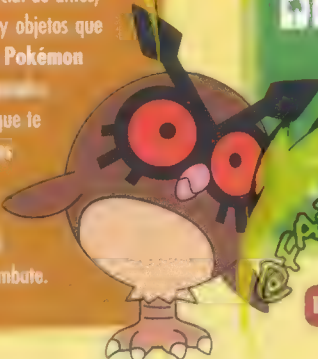
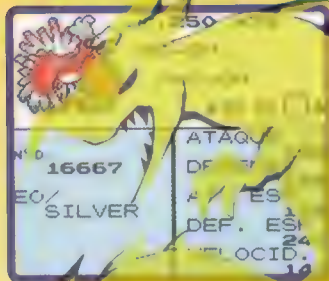
# ¡Te a la **GAME BOY** Nintendo

## **Como ser un** **entrenador**

¡Te damos siete claves para dominar Pokémon de arriba a abajo

**Nintendo Acción** te descubre las siete reglas de oro (y plata) que te abrirán las puertas de las mejores ediciones de **Pokémon**. Si estás dispuesto a convertirte en el mejor entrenador de todos los tiempos, ponlas en práctica.

- 1** **CAPTURAR A LOS MEJORES POKÉMON QUE HAYAS ENCONTRADO**  
 Si eliges bien a los Pokémon que vas a capturar, tendrás una gran ventaja.
- 2** **INCORPORA A TU EQUIPO VARIOS POKÉMON QUE PERTENEZCAN A DIFERENTES TIPOS**  
 Pon mucha atención a este punto, que te ayudará a ganar.
- 3** **ENTRENAR A TUS POKÉMON**  
 Entrenar a tus Pokémon es muy importante.
- 4** **COMBATE TODO LO QUE PUEDES EN LAS ZONAS DE LOS CARMELOS RAROS**  
 Combate a los Pokémon que encuentras en las zonas de los caramelos raros.
- 5** **ALIMENTA BIEN A TUS POKÉMON**  
 En Ciudad Trigo hay un centro comercial, y en la tercera planta te venden productos que mejoran a tu Pokémon, como Proteínas, Hierro, Carburante, Calcio y Más PS. Como estos productos son caros, te damos una sencilla regla para que sepas si los necesitas o no. Verás: cuanto mayor es el nivel de un Pokémon, menor puede ser la mejora que obtengamos con estos productos. Pero si tienes Pokémon bien entrenados, la mejora será muy pequeña.
- 6** **COMPRAR LOS OBJETOS QUE NECESITAS EN EL CENTRO COMERCIAL**  
 En el mismo centro comercial de antes, en la segunda planta, hay objetos que mejoran el estado de un Pokémon.
- 7** **ESTUDIA LOS MOVIMIENTOS ANTES DE BORRARLOS**  
 Antes de borrar los movimientos de tus Pokémon, estudia los movimientos que tienen.





Wilfredo

combate al enemigo



Wilfredo

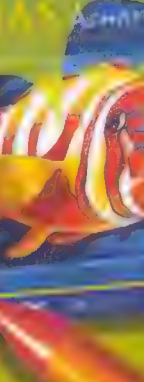
en el bosque encantado



MANLEY

www.manley.es

Las ceras de los artistas



@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98



# Animado

por Enri

## PEQUE EN MOVIMIENTO



Los bebés tienen una movilidad increíble, como de goma. Intenta dibujar uno en todas las posiciones que se te ocurran ¿Te acuerdas del "dancing baby"?

Este año algo más tranquilo este mes; no siempre vamos a estar dando saltos y volutas. Pues eso, a reposar un poco y no hagáis mucho ruido, que nuestros vecinos se despiertan. Y tiene un genio...







# DIBU CONCURSO



... éste es el concurso que te da la oportunidad de mostrar tu talento de viñetero creando una nueva aventura para los juguetes Cefa Toys.



Como ves en los ejemplos, el protagonista es un espía que vela por el bienestar de los animales y por la ecología.

Dibuja una página de cómic con un espía como protagonista; utiliza sus superarmas para localizar al malo.

## SORTEAMOS 5 LOTES DE JUGUETES

CEFA TOYS, EN LOS QUE ENCONTRARÁS:



DESCUBRE

EL FLOTADOR REMO-PISTOLA DE AGUA DEL AUTÉNTICO ESPÍA.

HABLARÁS DENTRO DEL AGUA.

¡MÁS JUGUETES EN LA PAGINA 1015!

### DIBU CONCURSO Cefa Toys

Dibuja una página de cómic con un espía como protagonista; utiliza sus superarmas para localizar al malo.

Nombre: .....

Apellidos: ..... Edad: .....

Teléfono: .....

Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....

Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....





# ¡HABLA CON TUS AMIGOS ONLINE!

por el Prof. Chip

¿Os gusta navegar por el mundo virtual? Navegar por Internet es divertido e interesante y, con lo que os explicaremos a continuación, no tendréis que hacerlo en solitario.

Evidentemente, mientras navegas puedes estar conectado a Internet y ir "hablando" (escribiendo o hablando bien) con tus conocidos internautas. Pero ¿y si no están en el chat? ¿Cómo sabes si están conectados? El correo electrónico puede ser un sistema, pero es un poco lento, ya que tiene que pasar por un par de servidores y, además, la persona a la que se lo envías puede que no esté recibiendo el correo en ese momento.

Actualmente hay sistemas mejores que estos, si tus ciberconocidos están conectados. Probablemente los más extendidos son ICQ (que suena como "I seek you" que significa "te busco") y Microsoft Messenger. ICQ se puede conseguir en [www.icq.com](http://www.icq.com) y Messenger en [www.msn.com](http://www.msn.com). Hay que buscar un poco por estas páginas web, pero ambos programas son gratuitos y no ocupan demasiada memoria, por lo que se bajan con bastante rapidez. Su funcionamiento básico es muy sencillo y se activan automáticamente cuando entramos en Internet (al ejecutar nuestro navegador o programa de correo).

Ambos programas nos avisan cuando nuestros colegas internautas se conectan o desconectan de la red y también de cuándo se conectan cuando nosotros entramos. ICQ nos pide que nos registremos y nos da un número que será nuestro identificador. Si ya tenemos el ICQ podemos entrar en la lista de las personas a quienes queremos tener en contacto.

su número de ICQ o su dirección de e-mail serán suficientes para que el programa los encuentre y los añada a nuestra lista de contactos. Además el programa incluye opciones para que, si no queremos ser detectados por otros usuarios de ICQ (por el motivo que sea), entremos en Internet en "modo invisible".

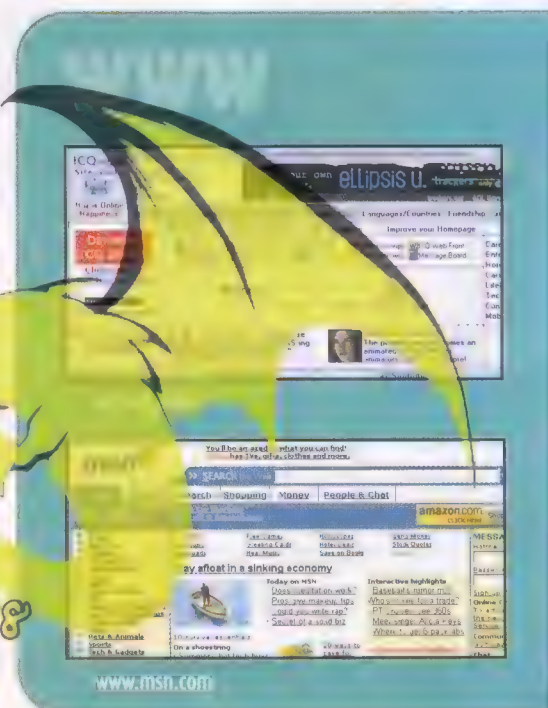
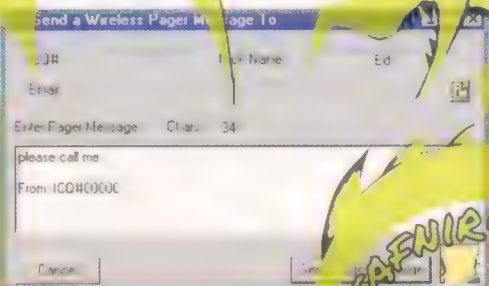
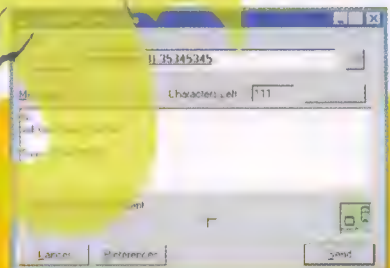
Messenger nos hace crear una dirección de e-mail en hotmail.com (gratuita), a partir de la cual podremos registrarnos y acceder al servicio. Una vez registrados, Messenger hará la misma función que ICQ. Podremos tener también una lista de contactos a los que queremos tener localizados, mediante su dirección de correo electrónico.

Ambos programas tienen muchas funciones adicionales muy interesantes y realmente útiles. Una de ellas es que permiten transferir mensajes y archivos directamente de usuario a usuario, sin pasar por ningún servidor, lo que acelera bastante estas transferencias. Así pues, puedes pasarte imágenes, canciones o documentos de texto con tus amigos de Internet sin necesidad de adjuntarlas en un e-mail.

Otra opción de ambos programas es que permiten enviar y recibir mensajes SMS a teléfonos móviles desde Internet (¡gratis!). Por si fuera poco, también permiten abrir ventanas de chat, en las que pueden participar a la vez varios usuarios.

ICQ tiene más de cien millones de usuarios en Internet, lo que representa una comunidad realmente extendida. En la página web de ICQ se puede encontrar casi de todo, desde enlaces de cine hasta grupos de conversación ordenados por edades, idiomas e intereses, sin olvidar unas completas instrucciones del programa para aprovechar todo su (abundante) potencial. Messenger también es un programa muy extendido, y tiene más de 100 millones de usuarios de correo de Hotmail, lo que es bastante grande.

Ya lo sabes, ¡ya navegas por Internet todo! ¡Pero rodeados de todos los colegas!





# Zoé en el país de las hadas

Guión y color:

Dibujo: Agreda







# JOHOTO

## ¡MENUDA CAMINATA!

Desde que Ash dejó Pueblo Paleta para empezar la Liga Johto, ya ha encontrado con muchas sorpresas y sobre todo, con muchos nuevos Pokémon.

Actualizada: Pueblo Paleta - Ciudad Verde - Ciudad Roja - Ciudad Verde

Jaquill y Toto.

er (de las ocho que

necesita para

en) y muchas ganas de conver-

ador **Pokemon** de todos los

tiempos. La

siguiente:

a - Ciudad Malva - Pueblo

que hay una despedida impor-

o y que a partir de éste, los capi-

siguiemos van a ser más interesantes si cabe. A

Ash todavía le queda una larga caminata antes de llegar

al final de la liga Johto... Pero no os preocupéis, ¡os conti-

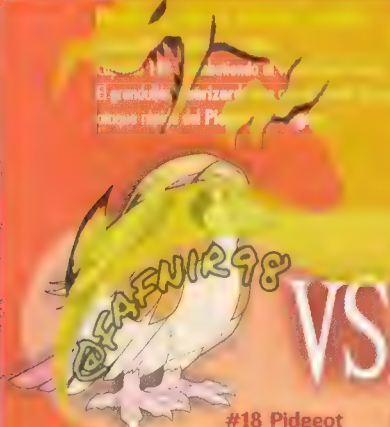
nuaremos contando su emocionante viaje!

¿Listos para emprender un nuevo viaje? ¡Coged vuestra mochila y vuestras pokébolas y ¡a caza!



## LOS COMBATES POR LAS MEDALLAS

1



#18 Pidgeot

#6 Charizard

2



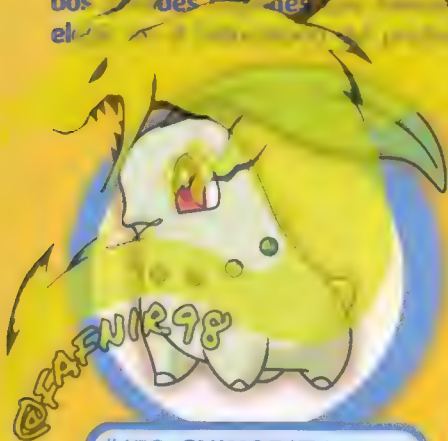
#123 Sceptile

#155 Cyndaquil



# COMPARATIVA ESPECIAL

Si no filamos un poco, ¿cómo vamos a ver las similitudes y diferencias que tienen entre sí los Pokémon recién llegados de las dos últimas generaciones? Pues así: ¡comparativa! Esta ahora: Kanto y Johto. Si los Pokémon de la primera generación los conocéis, ¿qué os parecen los de la segunda? ¿Ak es Kanto y de Elm en Johto?



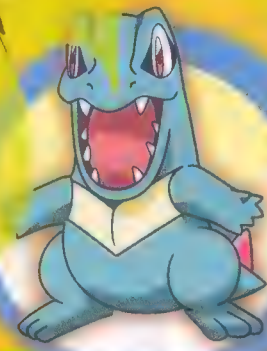
## #152 CHIKORITA

Este Pokémon hoja se está convirtiendo en el favorito de muchos de nosotros, ya que está consiguiendo sus victorias a pulso. ¿Qué tiene con Bulbasaur el carácter fuerte.



## #155 CYNDAQUIL

Parece un bebé, pero cuando suelta su ataque ascuas... ¡no os pongáis delante! Le falta el carisma de Charmander. ¿Será que todavía tiene que crecer?



## #158 TOTODILE

¡Menuda marcha lleva este Pokémon de grandes mandíbulas! Se pasa el día bailando y bromando. Tiene un sentido del humor muy participativo. ¿Qué le falta? ¿Que Squirtle se fue moderando...



Ha demostrado una gran fuerza desde el principio y se ha convertido en un compañero imprescindible. Al igual que Chikorita, aprecia muchísimo a Ash, sólo que Chikorita es más afectivo.



## #4 CHARMANDER

Este pequeño Pokémon se gana sus corazoncitos de una forma parecida a Chikorita, con mucho esfuerzo y una considerable cantidad de combates. Algunos aficionados lamentaron sus posteriores evoluciones.



## #7 SQUIRTLE

Con sus gafas de sol y su pose de chuleros nos conquistó. El pequeño Pokémon de agua es de lo más fiel y bueno en el combate. ¿Qué más se puede pedir?

**CONCLUSIÓN:** los seis Pokémon tienen cualidades muy buenas y, como veis, ninguna va a sustituir a otro, sino que los tres recién llegados aportan un fresco al equipo. Todavía no les conocemos demasiado bien, pero no les perdemos la pista, así que os iremos informando puntualmente.

## ¡POKÉMON TIENEN!

## ESPECIAL

Devir organiza una gira Pokémon por la costa de nuestra geografía. Del 27 de julio hasta el 2 de septiembre todos los entrenadores podéis aprender a jugar al juego de cartas intercambiables. Y si ya sabéis... practicaréis las nuevas estrategias y a los bebés Pokémon y las energías.

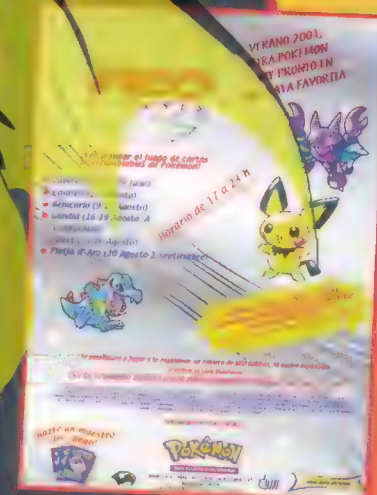
Del 27 de julio al 2 de agosto por Lloret y el 31 de agosto y el 2 de septiembre por Platja d'Aro. Mas ya está al alcance de todos los entrenadores... Para más información consultad la web de Devir: [www.devir.pt/spain](http://www.devir.pt/spain).

## SUPER TRAINER SHOWDOWN QUALIFIER TOURNAMENT (GRAN CAMPEONATO DE BARCELONA)

Este importante encuentro tendrá lugar el 1 de agosto en Barcelona. Más de 500 competidores de todo el mundo se reunirán en San Diego, Estados Unidos. Todavía puedes inscribirte. Para más información llama al 934 150 709 y 932 389 872.

## SOUTHERN ISLANDS COLLECTION

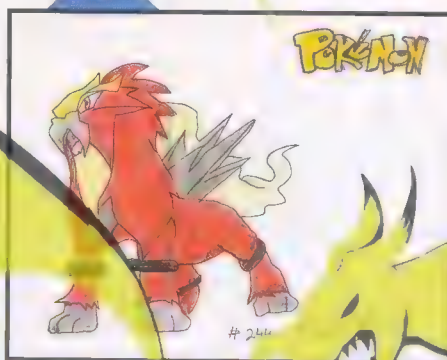
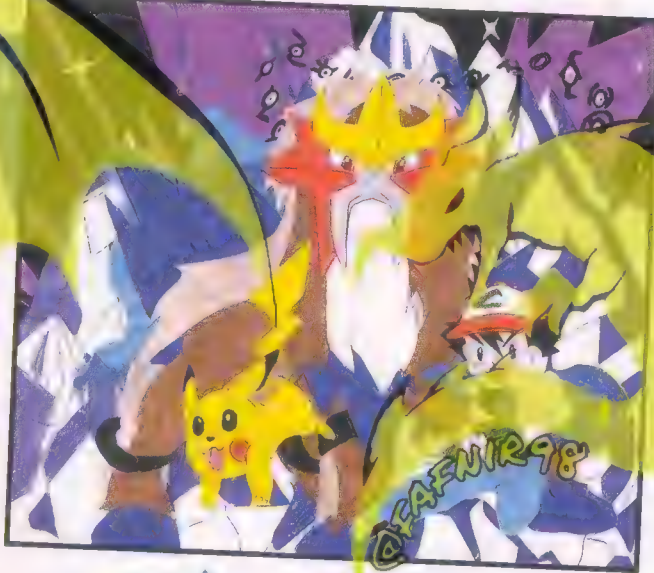
Y seguimos con las cartas. Para los más curiosos aparece la primera semana de la colección Southern Islands, una colección exclusiva de 10 cartas de ellas holográficas, que vienen en un álbum especial, con 6 postales y 3 sobres de las últimas expansiones del juego de cartas intercambiables.





# ADIBUJOS DEL MES

Norma Editorial  
Barcelona



1 David Delgado López, 10 años, Lleida.

2 Adrián Hernández Guzmán, Barce...

3 ...

4 ...

5 Alexander Lopera Montoya, 12 años, Málaga.

6 Estibaliz Llano Vicente, 12 años, Renteria (Guipúzcoa).

7 Mª Pilar Vera Castello, 9 años, Faga (Huesca).

8 Brian Herráez Cervera, 11 años, Valencia.

9 Mª del Mar Moral Osuna, Viladecans (B...).



# POKEGUÍA de EPISODIOS

## CAPÍTULO 71

EL ANTIGUO ROMPECABEZAS DE POKÉMON FILLS

Pokémon protagonistas:

#94 Gengar, #65 Alakazam.

Mientras Ash y Brock realizan un combate de entrenamiento, Vulpix desvia un ataque para no darle al esporádico Jigglypuff que se ha puesto a cantar en medio. Le da a unas rocas y... ¡descubren un antiquísimo objeto que es la llave de la entrada a las antiguas ruinas de Pokémonopolis! Dos arqueólogos les acompañan en esta aventura, y ellos asistirán a un emocionante combate entre dos gigantes: Gengar y Alakazam.

#94

#65

## CAPÍTULO 72

¡HAY QUE LLEGAR A LA MEDULA!

Pokémon protagonistas: #105 Marowak

Cuando ya está listo para entrar en la Liga Pokémon, Ash se encuentra a un entrenador que le desafía en combate: el ganador obtendrá todas las medallas del otro. Ash acepta el desafío... y gana al Marowak del entrenador con Bulbasaur. El chico al final le confiesa que un ladrón se ha apoderado de sus medallas y que por eso su relación con Marowak ha empeorado mucho.

#105

## CAPÍTULO 73

A TODO GAS

Pokémon protagonistas: #71 Victreebel, #140 Moltres.

Cuando está a punto de empezar la Liga Pokémon, el Team Rocket roba la antorcha que lleva la llama de Moltres al estadio. Pero Victreebel acaba quemando a Meowth, Ash y Bulbasaur rescatan la antorcha sin escaparse del fuego y Moltres hace una digna aparición como anfitrión de la Liga.

## CAPÍTULO 74

COMIENZA LA PRIMERA RONDA

Pokémon protagonistas:

Empezar la Liga Pokémon con un singular combate: Ash contra Mandy. Entrarán a batallar Krabby y a Exeggutor; durante la batalla, Krabby evoluciona en Kingler, que despliega potentísimos ataques con los que se lleva la victoria, ya que también derrota a Seadra y a Golbat.

## CAPÍTULO 75

¡VUELO Y HIELO

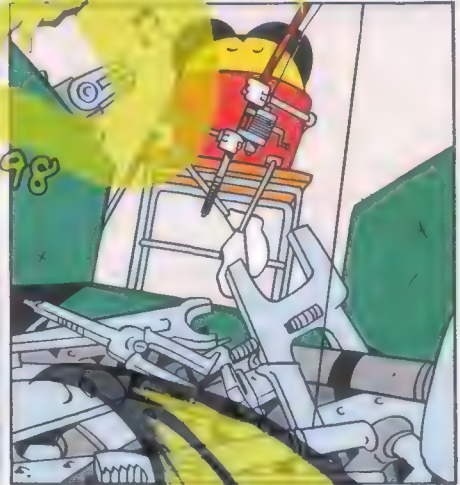
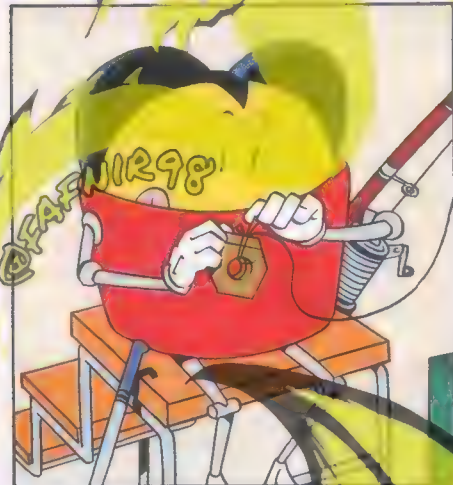
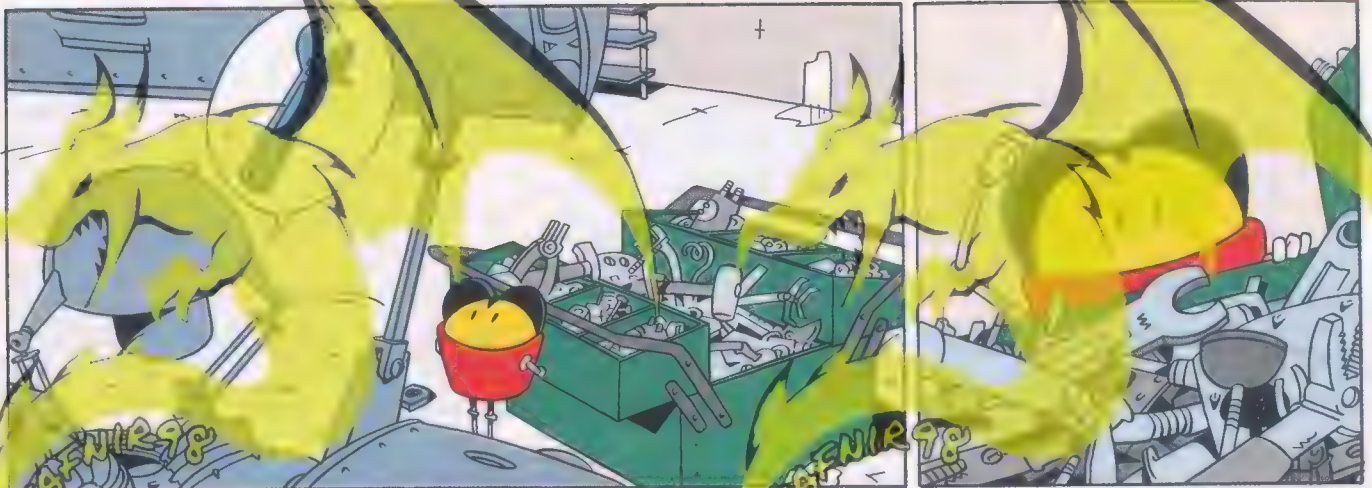
Pokémon protagonistas: #59 Arcanine

En el siguiente combate Pikachu se enfrenta a Arcanine, que se pone muy fiero que muy difícil. Pikachu usará su agilidad y su ataque eléctrico conducido por el viento.

¿Ganará?

#59









# DIBU CONCURSO



Los chicos de Rugrats y los demás Rugrats han pasado de maravilla en París... pero ahora tienen que volver al cole y eso ya no les hace tanta gracia aunque se trate de la guardería.

¡NO TE LA PIERDAS!

**Sorteamos camisetas, gorras y mochilas de Rugrats en París.**

Dibujando a Angelica en su primer día de clase.



Copyright © 1998 Paramount Pictures. All Rights Reserved. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

**DIBU CONCURSO RUGRATS EN PARÍS**  
Revista: **El Niño**  
Edición: **Septiembre 1998**



**DIBU CONCURSO RUGRATS EN PARÍS**  
Dibujando a Angelica en su primer día de clase.

Nombre: .....  
Apellidos: ..... Edad: .....  
Teléfono: .....  
Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....  
Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....





## MEZCLANDO TÉCNICAS

Buenas, dibujantes, este mes empezaremos a trabajar el color en diferentes soportes y mezclando las técnicas. No es tan complicado como parece, lo único que debéis hacer es prestar atención a lo que explicamos a continuación.

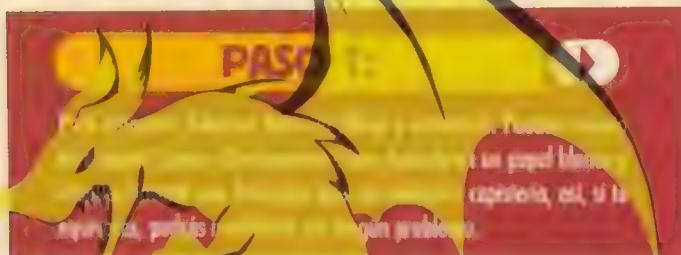
por Veroh

@FAFNIR98

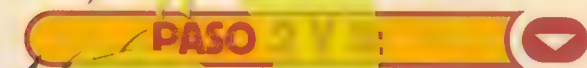
Los materiales que utilizaremos este mes son los siguientes:

- GOUACHE O TÉMPERA (se recomienda la marca Talens)
- COLORES PASTEL
- TINTA CHINA
- PAPEL CANSON DE COLOR

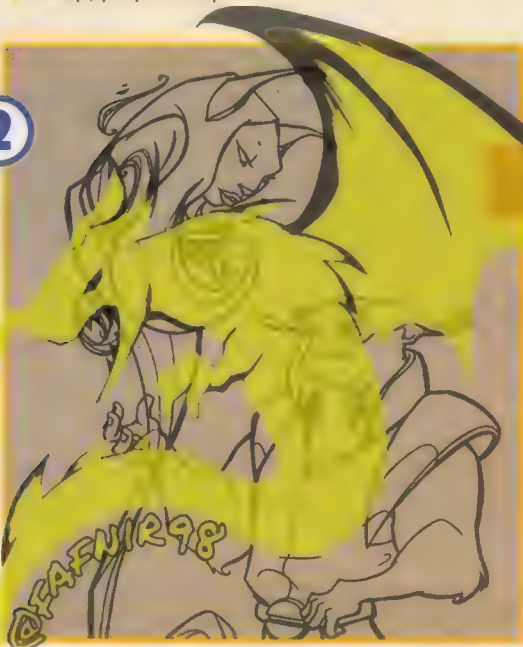
Todos estos materiales los podéis encontrar en tiendas de Bellas Artes. Seguro que cerca de tu casa hay una.



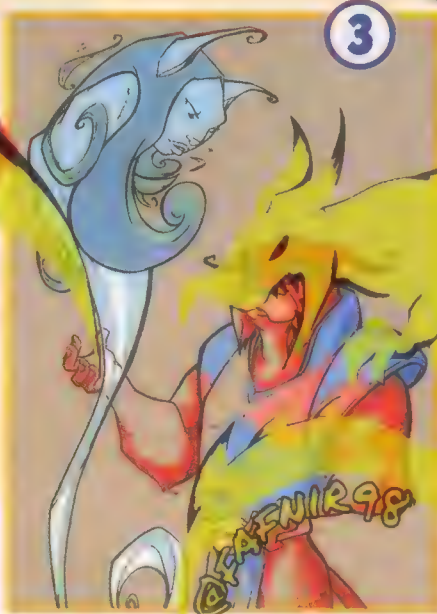
1



En este dibujo vamos a empezar a pintar con el gouache. Lo que vamos a hacer es que como no es totalmente liso, podemos crear texturas que le darán más vida al dibujo. Para hacer estas texturas sólo tenéis que coger un poco de color y pintar en un papel aparte. Cuando en el pincel no quede demasiada pintura, aplicáis con el pincel seco donde queráis dar textura. En este dibujo, este efecto va bien para el personaje, porque tiene pelo.



2



3





5



6



**Paso 5**

Tras haber dado el efecto que hemos dado con el gouache blanco, lo podemos hacer con gouache blanco con la técnica anterior del pincel seco. Como siempre, es bueno que tengáis presente todo lo que hemos explicado y a partir de aquí ponedle toda la imaginación posible. Así que seguid practicando y en el próximo mes.

BUENO ES CUESTIÓN DE DEDICARLE ALGUN TIEMPO Y CONSEGUIREIS RESULTADOS ESPECTACULARES!





# CÓMO SE CUENTA UNA HISTORIA

Ilustraciones: Abel Carrasco

## LAS HISTORIAS SE CONSTRUYEN DESDE EL FINAL HACIA EL PRINCIPIO

Estamos llegando al final de esta sección y, después de haber hablado de los tipos de personajes y de los principales géneros, es el momento de explicar cómo hay que construir una historia. Desde muy antigua, las historias se han dividido en tres partes: presentación, desarrollo y final. Y es así como hay que contarlas a los lectores y espectadores. Pero el creador tiene que pensar de el final hacia el principio. ¿Por qué?

Porque dependiendo del final que le damos para la historia tendremos que dar más o menos importancia a unos datos que a otros.



## EL DESENLACE Y EL FINAL

El final de cualquier historia ha de resultar sorprendente para el lector, pero ha de ser lo que se inspira. Esto que parece un contradi- ción, no lo es.

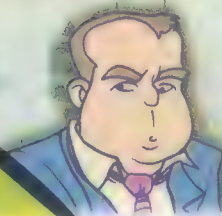
Si el lector ha estado leyendo una historia cómica espera un final amable y nunca debe de terminar de forma trágica. El autor de una historia debe de tener en cuenta que si se le ha hablado de un personaje en una página.

Aclarado este aspecto, volvemos a decir que el final debe de sorprender al lector.

Para hacer amable, de los personajes. La parte en la que debéis acudir a la inspiración.







## LA PRESENTACIÓN DE

## UNA HISTORIA

¿A QUÉ HORA  
VENGO A RECOGERLO,  
SEÑOR SMITH?

A LAS  
TRES. Y LLE-  
VESE A MIS  
HIJOS AL  
ZOO.

SON UNA NIÑETA SABEMOS QUE ESTE  
SEÑOR SMITH, QUE ES MUY  
RICO, TIENE DOS HIJOS BASTAN-  
TE...

El final, la resolución es la parte más importante. En esta parte hemos de familiarizar al lector con los protagonistas, a la vez que describir el mundo en el que se mueve. Y lo más importante, hemos de haberle indicado al lector el elemento de intriga o de suspense, que va a ser el motor impulsor de la historia.

Un personaje que no tiene nada que descubrir, que no tiene ningún secreto, al que nadie le amenaza... no invita a seguir leyendo. Hemos de provocar en el lector la pregunta: "¿Y qué pasará a continuación?"

La primera parte de cualquier historia debe ser muy pensada y trabajada.

## EL NUDO DE LA HISTORIA

En esta parte central de la historia es donde transcurren todas las peripecias del personaje, donde vive todas sus aventuras, o realiza sus investigaciones.

Es la parte de entretener al lector, donde el personaje sufre con el protagonista o que se enfrenta a él... pero sin resolver nada hasta el final.

Para esta parte es muy conveniente haber leído o visto muchas historias, para tener suficientes elementos entre los que elegir, porque encajarán mejor en tu aventura: si el personaje ha de viajar o ha de conocer a alguien que le traicionará, o tiene que esconder algo... No tengáis miedo de fijaros en películas, cómics o novelas que hayáis visto. Cuando esos elementos se apliquen a vuestro personaje, cambiarán tanto, que os daréis cuenta de que no estáis "copiando".

PUEDO CORTAR  
UNAS RAMAS Y HACER  
UNA BALSA...  
NADAR...  
PLUN...  
Y...

¡SOLO CONTROL!  
¡NO CORRER!



# LOS DATOS QUE HAY QUE CONTAR

TODO EL MUNDO SE FIJA EN EL CARTERISTA. IMPORTANTE QUE EL DEPORTISTA ES ZULUO.

En cualquier tipo de historia, el lector deberá tener siempre los datos necesarios para suponer el final. Si es una historia de corte policíaco, esto es imprescindible.

Si el final de una historia se basa en que uno de los personajes tiene poderes mentales, el lector debe saberlo desde el principio. Pero la habilidad del escritor es la que tiene que conseguir que ese detalle pase desapercibido.

Contaré una anécdota de Agatha Christie, famosísima escritora de novelas policíacas que, en una entrevista le dijo a un periodista que el mayordomo de su casa era un zulu.

Lo que les interesa es que el mayordomo al acercarse para ver el calendario le dijera: "¡Zulu!"

## UN ÚLTIMO CONSEJO

SEGURO QUE ESE BANDUL NI HA COMENZADO A ESTUDIAR.

¿ASÍ PREPARAS LOS EXÁMENES?

¡ESTOY ESTUDIANDO, MAMÁ! ¡ESTOY ESTUDIANDO PARA GUIONISTA DE CÓMICS!

Y para terminar, os diré que para inventarse buenas historias, no hay más que un solo truco: leer cómics, novelas y películas y series de televisión.

conocer los nombres de los personajes y de los lugares.

En la que figure el nombre del libro y del autor, un pequeño resumen... y una serie de cosas que os han gustado y que os han desagradado.

¡esto es todo! Ahora os quedáis con vuestra imaginación... si os hacéis amigos de ella, os esperan muchas horas divertidas y entretenidas.







# MUNDO CURIOSO

7

TERREMOTO

Artista: [illegible]

¡OY VÉ, RÁPIDO!  
¡MA... EXTRATERRESTRES  
ESTÁN PRODUciendo GIGANTESCOS  
TERREMOTOS...!

¡MA... ESTÁN  
GORDOS...

FLOSH!

## DATOS DE PARTIDA

Un maremoto no es más que un terremoto que se origina bajo el mar, debido a las vibraciones de la corteza o a explosiones volcánicas. En el mar se originan olas enormes llamadas **TSUNAMIS**, que llegan hasta la costa y su efecto es devastador.

...PST...PST...  
POR LO QUE SE  
VE... ¡UN TAL CHUNAMI,  
ES EL JEFE DE LOS  
ALIENÍGENAS!!

¡NO PUEDE SER,  
NO PUEDE SER!

TOK TOK TOK

## CUADRO DE CAMPO

**NOTAS:** Cuando la corteza se mueve, o cuando un volcán explota bajo el mar, puede producirse un **tsunami** o maremoto. El tsunami se origina en el epicentro del terremoto y se propaga, como ondas hacia la costa, a una velocidad que puede alcanzar los **966 Km.** por hora. Las olas van creciendo a medida que se acercan a la tierra. La mayoría de los maremotos se originan en las costas del océano, afectando a América...

JEFE, NO SE  
ME ALTERE Y  
ESCUCHE ESTA  
EXPLICACIÓN...

A. La tierra vibra bajo el mar cuando se produce un terremoto.  
B. La vibración se transmite al mar que se agita produciendo olas.

TIENE RAZÓN,  
BÉ, NOTO LAS VIBRACIONES,  
LOS EXTRATERRESTRES ESTÁN  
MUY CERCA...

En 1771, en una zona de la costa se produjo un Tsunami que alcanzó una velocidad de 966 Km/h hacia la costa.

¡MAMA, PILLAR ESA OLA!

¡SIIII, PERO NO SALPIQUES...

EL  
RÉCORD

@AFNIR98

@AFNIR98



El Tsunami que ocurrió en Alaska en 1964 lanzó hasta 10 olas a una altura superior a los 15 m. Estas olas se rompieron en las ciudades de Hawai, California y Japón destruyendo trenes, edificios y hasta estadios.

¡QUÉ CARA HAS PUESTO!. SÓLO TE HE PREGUNTADO QUE SI HACÍAMOS LA OLA...

HASTA JAPÓN NOS TUVIMOS QUE IR ALLÍ ESTABA PREVISTO EL SIGUIENTE TSUNAMI...

¡TODA ESTA GENTE TIENEN PINTA DE ALIENÍGENAS!

¿Y QUÉ HACEMOS AQUÍ?

¡VI-GI-LAR! CUALQUIERA QUE PROVOQUE OLAS EN EL MAR ES SOSPECHOSO DE SER ALIENÍGENA

¡EH, OIGA! NO VAYAS HACIENDO UNA OLA EN EL MAR O TE VAMOS A DETENERLO...

¡EH, USTED HA PROVOCADO UNA OLA MUY GRANDE, TENDRÉ QUE DETENERLA!

¡PERO JEFE SI ES UNA BALLENA, NO ES UN ALIENÍGENA!

¡NO PUEDAS PROVOCAR UN TSUNAMI Y ES CULPABLE!

DÍGALE QUE LA LLAMARÉ LUEGO, QUE ESTOY OCUPADO.

JE... JEFE, SU MADRE QUIERE HABLAR CON USTED...

NO JEFE, ME REFIERO A LA MADRE DE LA BALLENA...

¿QUÉ? ¿DETENIDA?

¡NAC!

¿NO LA VES?

¡MADRE DE LA BALLENA!

¿CÓMO LA BALLENA?

¡EXPEDIENTE CERRADO!



FOX  
KIDS

territorio

Estreno

## Bob y sus amigos

ESTRENO  
17 DE SEPTIEMBRE A LAS 8:40  
LUNES A VIERNES A LAS 8:40  
TODA LA SEMANA

La serie favorita de los niños, que ya corre por los canales de Fox Kids, vuelve con una exclusiva y colorista animación 3D. Los valores como la amistad y el trabajo en equipo.

Bob es un constructor que trabaja en un pequeño pueblo, es amable y atento, aunque se siente un poco perdido cuando tiene que vérselas con ordenadores o teléfonos móviles. Bob trabaja con Wendy, que es su socia en el negocio y una persona muy competente. Ella es la que es la que se ocupa de la tecnología y la que intenta que Bob lleve un móvil, aunque la mitad del tiempo lo deja apagado u olvidado. Además, están todas las máquinas que trabajan con Bob. Él se siente muy orgulloso de ellas; más que dueño es su amigo.

Con la pala Scoop, que es el líder del grupo y el que resuelve casi todos los problemas con sus brillantes ideas, Muck la excavadora, que siempre está metido en líos, y cuya frase favorita es "Excavadora al rescate" y la hormigonera Dizzy que es la benjamina y la rebelde del grupo y que siempre está preguntando por todo y diciendo cosas como "¡Brillante!", "¡Fantástico!" o "¡Yújuu!". También está la ayuda del tímido Lofty, una grúa a la que todo le da miedo, la camionadora Roley y del tractor Travis, que aunque es un poco tímido siempre está con Bob cuando éste







# Especial Digimon últimos episodios

EMISIÓN: SÁBADO Y DOMINGO A LAS 11:55 AM.

Como sabéis que es una de vuestras series favoritas, os vamos a dar un regalo con buen sabor. El sábado 1 y el domingo 2 vamos a emitir un mega maratón de DIGIMON con nada más y nada menos que veinte episodios. Sí, sí, habéis oído bien, aunque eso sí, emitiremos diez el sábado y otros diez el domingo para que la emoción dure todo el fin de semana. ¡No faltéis!



# Bloque Fox Kids Anime

EMISIÓN: LUNES A VIERNES A LAS 11:00 PM.



¡Sabéis y sabéis que os vamos a dar un regalo con buen sabor. Además sois fans de anime: POKÉMON, DIGIMON, SAIGON VIAJEROS DEL TIEMPO. Así que, después del éxito obtenido con nuestro bloque Fox Kids Anime estrenado durante las calorosas noches de verano, a partir del 17 de septiembre os lo vamos a ofrecer disfrutándolo de lunes a viernes.

# Especial vuelta al cole

EMISIÓN: SÁBADO 22 Y DOMINGO 23 DE SEPTIEMBRE A LAS 11:00 PM.

Jerry el pequeño ratón de la serie de animación de la Fox Kids os va a dar un regalo con buen sabor. El sábado 22 y el domingo 23 vamos a emitir un mega maratón de la serie de animación de la Fox Kids con nada más y nada menos que cuatro episodios de la serie de animación de la Fox Kids. Sí, sí, habéis oído bien, aunque eso sí, emitiremos diez el sábado y otros diez el domingo para que la emoción dure todo el fin de semana. ¡No faltéis!



# CONCURSO



OS VAMOS A DAR UN REGALO CON BUEN SABOR. ADemás sois fans de anime: POKÉMON, DIGIMON, SAIGON VIAJEROS DEL TIEMPO. Así que, después del éxito obtenido con nuestro bloque Fox Kids Anime estrenado durante las calorosas noches de verano, a partir del 17 de septiembre os lo vamos a ofrecer disfrutándolo de lunes a viernes.

hasta el 30 de septiembre para enviar tus respuestas a:

FOX KIDS  
Ref. Robot IR-V  
Apdo. Correos 51548  
28080 Madrid





# Jóvenes Dibujantes

Una guía para comenzar a dibujar

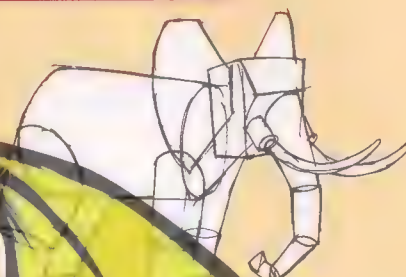
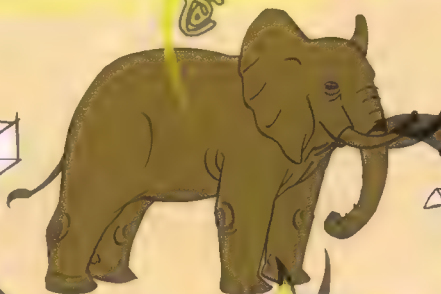
por Daniel Torres

## Las formas básicas

Ya dijimos en la sección anterior lo que era el modelo que para encajar bien había que saber reducir a lo que queramos dibujar a sus formas geométricas básicas.

...al modelo más complejo.

Del más sencillo objeto...



¿CUÁLES SON  
ESAS FORMAS  
GEOMÉTRICAS?

Ya las conocéis, las  
habéis estudiado en  
el cole:



EL CUBO

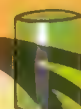


LA ESFERA

EL PRISMA  
RECTANGULAR



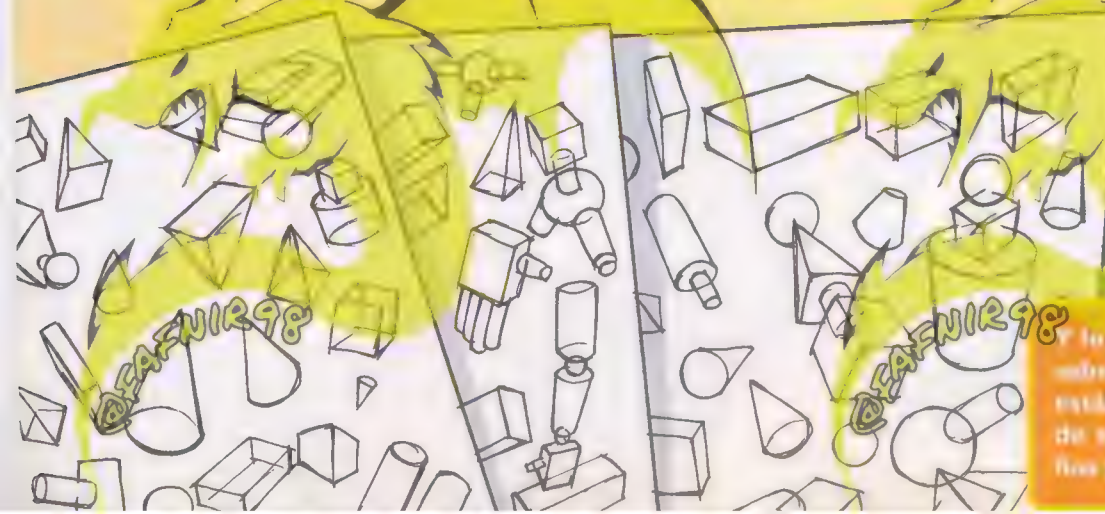
EL TETRAEDRO  
O PIRÁMIDE



EL CILINDRO



EL CONO



El primero que hay que hacer es reducir el objeto a sus formas básicas. Así que ya estáis llevando hojas con dibujos de todas ellas, de todos los tamaños y en todas las posiciones.



Para ver que ya dominas esas formas básicas, vamos a aplicarlas al dibujo de un modo realmente creativo. ¡Vamos, ya colega!

Los cuernos... ¡los cuernos!

@FAFNIR98

Las plumas son... ¡las plumas!

El pelo... ¡el pelo!

¡Vamos, ya colega!

@FAFNIR98



vas dando forma al dibujo, como si te lo nasas y moldeas con plastilina... ¡así es!

@FAFNIR98

Y cuando tengas el dibujo... ¡lo, también puedes hacerlo con todas las partes, consiguiendo figuras como estas!

@FAFNIR98

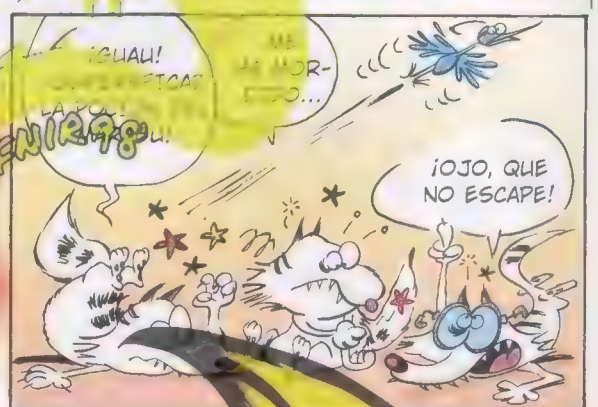
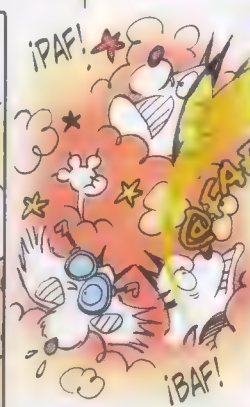
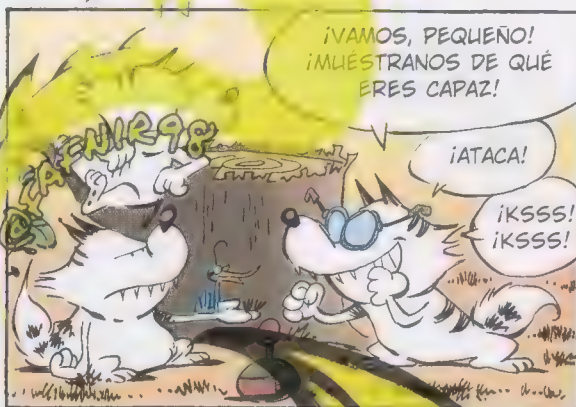
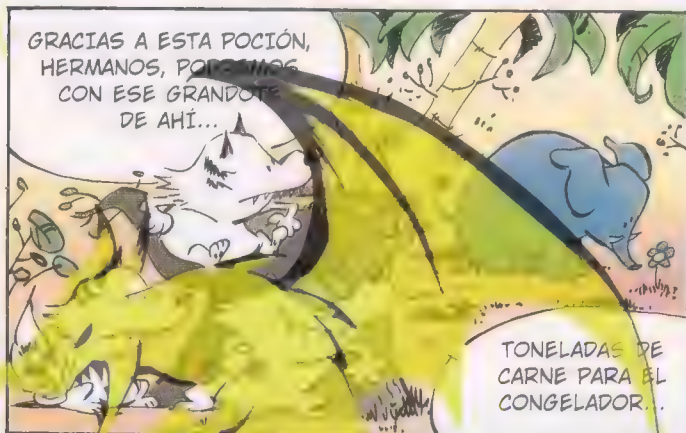
@FAFNIR98

¡EH, MIS VANTALONES!



# Los Zorrillos

Inicio: Deth





El último grito de la selva llega a

Disney Channel

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

@FAFNIR98

Estreno exclusivo de

No te lo pierdas el sábado 22 de Septiembre a las 21:00 h. en Disney Channel. Vive las aventuras más salvajes en tu canal de televisión favorito.

Disponible en:  
CANAL DIGITAL

Disney Channel  
www.disney.es/disneychannel



# DIGIMON

er Youkomon

AUN digievolución es una forma en la que se fusionan dos Digimon que tengan características afines. En este caso, no nos podemos olvidar a los impresionantes Silphymon y Shakkoumon.

Aquilamon + Gatomon

**SILPHYMON**

Primera aparición: Episodio 85 de Digimon 02: La batalla por la paz. Silphymon es un Digimon muy fuerte. Menuda sorpresa se lleva Kari y Yolei! El poder de los Digimon de la Dimensión Oscura es muy fuerte. Este Digimon es muy fuerte y puede derrotar a su oponente.

Angemon + Ankylamon

**SHAKKOU MON**

El primer Digimon de la Dimensión Oscura es Shakkoumon, un Digimon muy fuerte. El primer Digimon de la Dimensión Oscura es Shakkoumon, un Digimon muy fuerte.

## ESPECIAL TAMERS

Pronto empezará la tercera temporada de DIGIMON y su posible título es "Digimon 03". La serie va a tomar un aire bastante distinto, ya que todo será nuevo: los Digimon, los personajes, los escenarios, etc. Nos presentamos a los niños elegidos y a sus Digimon favoritos. ¿Qué Digimon elegirán en su nueva aventura? (si hay algún cambio en los nombres va a ser lo haremos saber):



Takato Matsuki  
Digimon: Guilmon



Rika  
Digimon: Terriermon

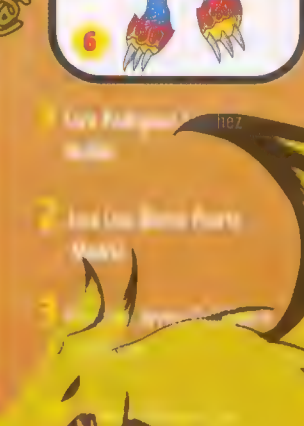
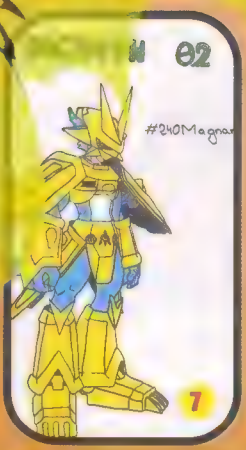


Henry Wong  
Digimon: Terriermon



¡¡Llega el mundo digital!!

DIGIMON



# Los capítulos

## 53 EL ÚLTIMO DIGIMON OSCURO

Los niños elegidos caen en un mundo completamente oscuro. Toda la energía negativa que hay en el aire se mezcla, transformándose en un único ser: **Apocolymon**. Este es el último **Digimon Oscuro**, que utiliza los ataques de los **Digimon Oscuros** con los que los chicos han luchado antes. Aunque parece un símbolo, la forma de éstos brilla en el pecho de los niños elegidos y consiguen que sus **Digimon** digievolucionen en **Ex-Vegumon** y **Magnum** en el caso de **Garurumon** y **Greymon**.

## 54 UN NUEVO MUNDO

Aunque parece que han derrotado a **Apocolymon**, los restos de su esencia intentan provocar una aniquilación total. Los chicos no se dejan vencer y luchan; sus símbolos sellan la explosión y así crean un nuevo mundo. Después tienen un último encuentro con **Apocolymon** y se despiden de él. Para eso los chicos deben volver a su mundo y decirles adiós a sus **Digimon**.

## DIGIMON 02

Por fin empieza la segunda temporada de **DIGIMON 02**. Si eres un aficionado de lo que sucede exactamente en los primeros capítulos, aquí los tienes, **Digimon**.

## 55 EL QUE HACE EL VALOR

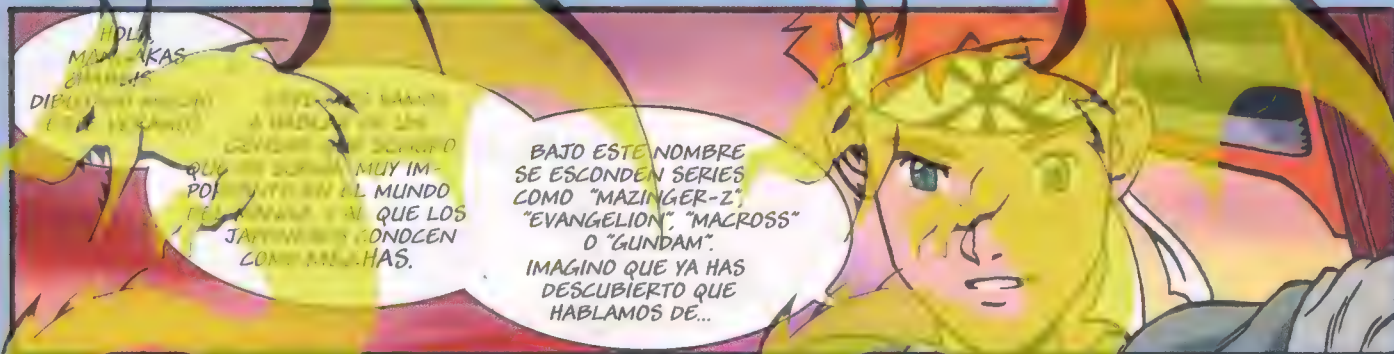
Han pasado cuatro años desde que los niños elegidos salieron del mundo del malvado **Apocolymon**. **Tai** e **Izzy** están en el instituto, **Matt** intenta ser una estrella de rock, **Sora** se ha convertido en una excelente jugadora de tenis, **Mimi** y su familia están en Estados Unidos y **Joe** estudia para médico. Pero para **Kari** y **Yolei** comienza una vida de empezar... Un nuevo **Digimon** maligno, que se ha convertido a sí mismo **Emperador**, amenaza con apoderarse del mundo digital con la ayuda de unos anillos negros con los que controla a cualquier **Digimon**. Y aparecen los nuevos niños elegidos: **Yolei**, **Cody** y **Davis**.

## 56 SE ABRE LA PUERTA DIGITAL

**Izzy** acorta la distancia entre el mundo real y el mundo digital. Allí son atacados por tres **Digimon** malignos. El **Digimon Emperador** rapta a **Davis** y a **Veemon**, su **Digimon**. El rescate de **Davis** se convertirá en la primera gran aventura de **Yolei** y **Cody**.



por Guillermo March



HOLA,  
MAMAKAS  
CHAMUS  
DIPLOMATAS  
E INGENIEROS

ESTOS SON LOS  
MECHAS QUE SON  
MUY IM-  
PORTANTES EN EL MUNDO  
JAPONÉS Y AL QUE LOS  
JAPONESES CONOCEN  
COMO MECHAS.

BAJO ESTE NOMBRE  
SE ESCONDEN SERIES  
COMO "MAZINGER-Z",  
"EVANGELION", "MACROSS"  
O "GUNDAM".  
IMAGINO QUE YA HAS  
DESCUBIERTO QUE  
HABLAMOS DE...

**MECHAS 98**  
SERIES DE  
ROBOTS!

AUNQUE UN  
MECHA PUEDE  
SER TAMBIÉN  
CUALQUIER OTRO  
INGENIO MECÁ-  
NICO.

¡SENSEI!

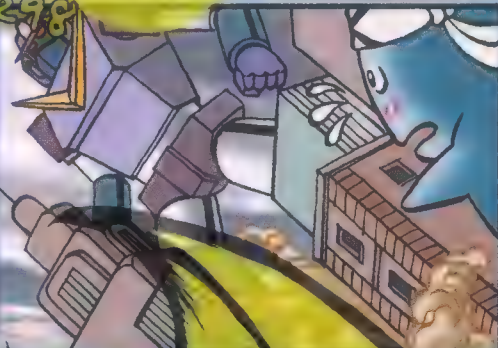
¡AHORA  
TOCA  
A...



SI  
PODRÍA DAR UNA  
VUELTA EN EL!

**MECHAS 98**  
LOS MECHAS EN  
SERIES SON TIPOS  
DE ROBOTS  
INMENSOS  
QUE LUCHAN SOBRE LA  
TIERRA DESTRUYENDO TODO LO  
QUE ENCUENTRAN  
A SU PASO  
COMO CIUDADES O  
CENTROS DE  
INVESTIGACIÓN  
FOTÓNICA.

Y LA OTRA  
VERTIENTE  
LOS MECHAS  
DE COMBATE  
INTER-  
DE MECHAS  
ENCONTRAMOS  
COMPLICADAS  
COREOGRAFÍAS DE  
EXPLOSIONES Y  
TRANSFORMACIONES  
DE ROBOTS  
TREMENDAS  
COMO...



## TIPOS DE ROBOTS

ESTÁN LOS ROBOTS GIGANTES  
QUE LLEVAN DENTRO A LA  
PERSONA QUE LOS CONDUCE,  
COMO MAZINGER-Z, QUE  
CONDUCE POR KOJI  
SHIBUKAWA O EL EVA 01, QUE ES  
CONDUCE POR SHINJI IKARI.



HOY A  
CONQUISTAR  
EL  
MUNDO!

LOS SON LOS  
QUE PUEDEN HACER  
SÓLOS, AUN  
LO HAGAN O SI DECIDEN  
ORDENES DE SU AMO.

UNO  
EL MUNDO!



Y TAMBIÉN HAY  
ROBOTS LA MAR  
DE DIVERTIDOS  
QUE NO TIENEN  
MUCHO QUE VER  
CON LOS OTROS  
MECHAS.

¡VAMOS A  
CONQUISTAR  
EL MUNDO!



## UN EJEMPLO

¿ALGUIEN DUDABA  
QUE SE PUDIERA  
HACER UN SD DE  
UN ROBOT?





# LOS CONSEJOS

Y AHORA MANGA...

...CARRILLO  
...DE BARCELONA.

**APRENDE LOS SECRETOS DEL MANGA**  
Revista ¡DIBUS!  
C/ Fluvia, 89  
08019 Barcelona

CHICOS, SI NO  
ESTÁIS ACOSTUM-  
BRADOS A BAJAR  
MUCHO, HACED  
HÉCTO  
DIB  
C/

PAGINA EN LA  
QUE CONTIENE UNA  
PEQUEÑA HISTORIA  
O ANÉCDOTA.

ASÍ OS ASERÁIS  
PODER...  
AN...  
OS...

MOS QUE  
NAJES  
MÁS,  
OS PARA  
Y QUE QUED  
EJOR.

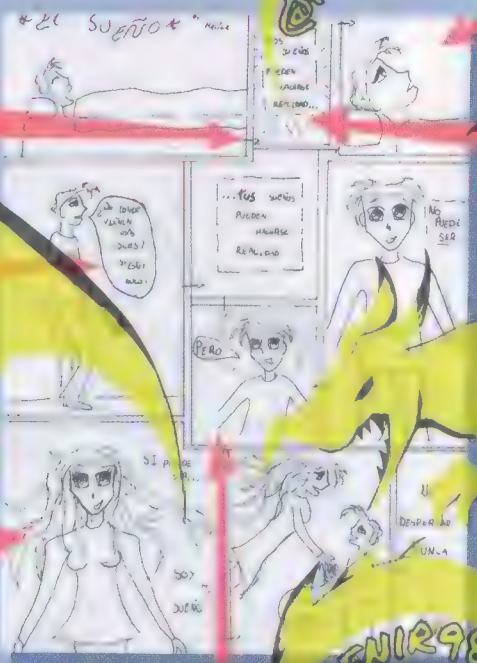
AUNQUE PAREZCA QUE LO DE  
PONER FLECHITAS PARA PODER  
SEGUIR EL COMIC ESTÁ BIEN, UN  
BUEN DIBUTANTE DEBE SABER  
COLOCAR LAS VIÑETAS DE MANERA  
QUE PUEDAN SER LEÍDAS CON  
ORDEN SIN NINGUNA OT...

SI NO TENÉIS MUY  
BUEN PULSO, CON-  
VIENE QUE HAGÁIS  
LOS BORDEILLOS  
CON UN PLANTIN...

ENTRE LAS VIÑETAS  
BORDE DEL PAPEL

ESTÁ MUY BIEN QUE DI-  
CA CON EL PELO AL VIEI  
FAZCA UNA EFÍMERA A

ESTADO MUCHO QUE  
HAS CONTADO UNA HIS-  
ORIA TAN INTIMISTA EN  
SU CÓMIC. ES MUY  
ORIGINAL Y EXPRESIVA.



QUEDA UN POCO RARO USAR  
UNA VIÑETA ENTERA PARA  
UN CUADRO DE TEXTO.  
"CONDENSAR" LAS VIÑETAS  
QUE QUEDA ALGO ASÍ:



DEBÉIS DIBUJAR  
HASTA LA LÍNEA DE  
LAS VIÑETAS.  
¡NO SEÁIS VAGOS!

## EL TABLÓN DE LOS SD

CRISTIAN  
GÓMEZ  
MARZO,  
SEVILLA

MARÍ  
BARRIOS VIGÓ  
VIGO, PONTEVEDRA

ROBE, TO  
LÓPEZ  
SASTRE,  
LADOLID

PONFERRADA,  
CÓRDOBA

ISMAEL GONZÁLEZ  
CORTÉS, CÁDIZ





# EL DIBUJANTE DE SUPERHÉROES

por madeu

Todos sus héroes tienen un rincón en su gorra; el dibujante de superhéroes dice que al estar cerca de su cabeza le inspira. Esperemos que se trate de una inspiración artística, porque no parece muy apropiado que, por ejemplo, Hulk, inspire a alguien sobre su modo de ver la vida.

Mientras tanto, él se tenía acorralado en el patio de su casa para robarle el almuerzo, pero este día juró que dedicaría el resto de su vida a luchar contra las injusticias. Ante tal decisión podría haber sido policía, pero finalmente decidió ser superhéroe. Como no existen, no le quedaba más alternativa que dibujarlos. Eso sí, lo hizo con el poder que le otorgaba su talento.

Alguien le dijo que estas gafitas de colores le darían un aire más moderno y artístico. No creemos que se tratase de un buen amigo.

La gente le decía que era un dibujante. Es cierto que alguien que lleva a la perfección los abdominales nunca haya visto los suyos.

Una extraña relación une a nuestro dibujante con este muñeco. Lo tiene desde que era muy pequeño y, a pesar de haberlo destrozado, sigue sintiendo por él un extraño afecto. Lo lleva siempre consigo porque dice que le trae buena suerte.

PASE QUE LA CASA ESTÉ LLENA DE TUS HORRIBLES MUÑECOS...

PASE QUE TENGAS 35 AÑOS Y SIGAS VIVAS CON NOSOTROS.

Y QUE LAS PAREDES ESTÉN FORRADAS CON PÓSTERS DE SEÑORES EN LA LUNA.

PERO ME NIEGO A QUE VAYAS VISTIENDO ASI CUANDO TENEMOS INVITADOS.



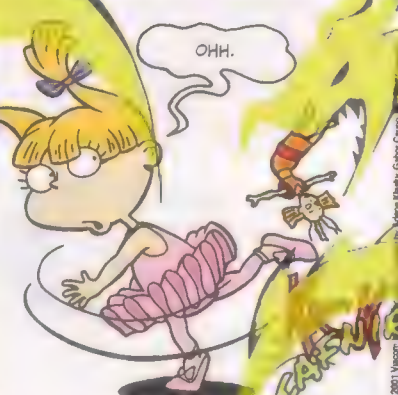
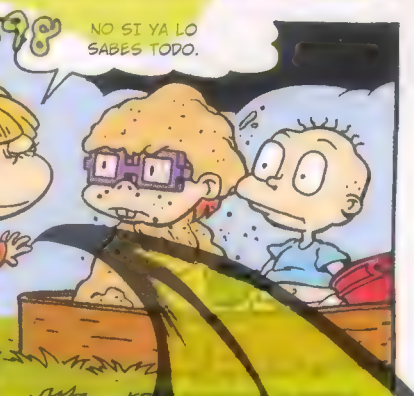
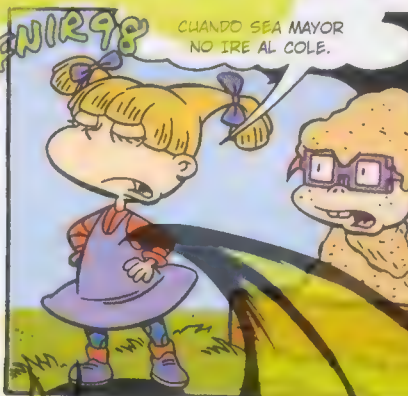


# RUGATS

Busca a los Rugats  
todos los días en

Aventuras en Panales

Un canal sólo para niños





## ¡Dibuja a El pequeño mosquito!

@FAFNIR98

@FAFNIR98



1

Primero dibuja un óvalo.  
Ya tenemos la cabeza...

2

Luego traza un semicírculo en el  
medio del óvalo, como si dibuja-  
sco.

3

Píntalo de negro. Así es la  
cabeza con la



@FAFNIR98

@FAFNIR98

5

Píntale la cara de color  
crema o amarillo claro.

...o círculo en el  
medio, y nuestro ninja preferi-  
do habrá recobrado su olfato.

### ¡NOS OLVIDABAMOS LA BOCA!

7

Podemos dibujarle diferentes  
tipos de boca. ¿Te animas a  
inventar tus propias bocas para  
nuestro ninja preferido?

Puede ser así...

Así...

O como se te ocurran...



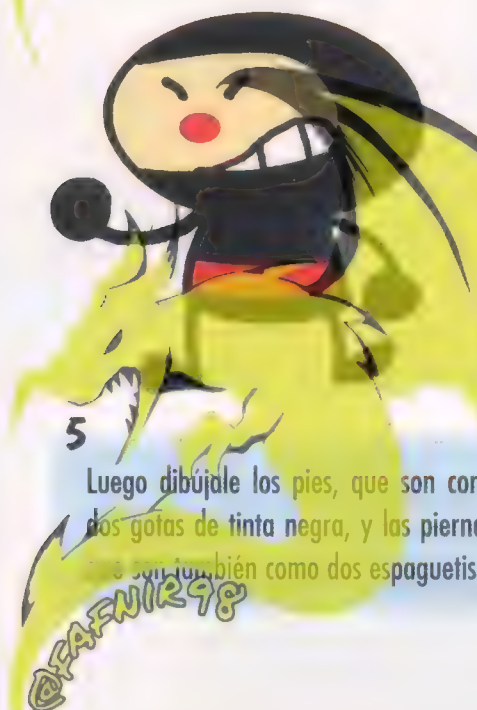


1  
Debajo de la cabeza debes dibujar el cuerpo, que es como un pequeño saco de arena...



3  
Píntale el cuerpo de negro y la faja de color vivo.

4  
Ahora agréguale las manos, que son dos círculos negros, y úneselos al cuerpo por los brazos, que son dos espaguetis.



5  
Luego dibújale los pies, que son como dos gotas de tinta negra, y las piernas, que son también como dos espaguetis.



6  
Y por último, le agregamos la katana samurai a la espalda, y la estrella ninja en una de sus manos...



¡YA ESTOY LISTO PARA VERME EN EL ESPECTRO!



# El travelling

Seguramente os preguntaréis qué significa **travelling**, pues bien, este mes, además de saber su significado, aprenderéis a hacerlo y como adaptarlo a vuestro cómic de tres o cuatro viñetas. Es un recurso que se utiliza mucho en un cómic y queda bastante chulo.

por Veroh Escola JOSO Cómic

El **travelling** es una palabra que utilizan bastante en el mundo del cine, ya que es el recorrido que hace la cámara de una parte al otro extremo del escenario. Seguramente, si os fijáis en algún documental de "cómo se hizo" alguna película lo veréis más claramente. En el primer caso, el fondo tiene mayor importancia que la acción de personaje. Con este tipo de **travelling** conseguimos situar al personaje y que la escena sea relatada.



**¿TE GUSTA DIBUJAR? VEN A JOSO C O M I C**

**FORMACIÓN DE COMICS**  
Este mes ya es un curso único en su especialidad ¡¡¡Formamos profesionales!!!  
Diploma otorgat per:  
Generalitat de Catalunya  
Institut Català de Noves Professions

**MANGA**  
El único curso en España dedicado en exclusiva al apasionante mundo del manga. Podrás aprenderlo en tu casa sin gastos ni prisas. ¡¡¡INFORMATE YA!!!

**BARCELONA:** Violant d'Hongria, 69-Tel. 93 490 21 20 / **SABADELL:** Escola Pia, 2-Tel. 93 727 81 22

<http://www.escolajoso.com> - e-mail: [info@escolajoso.com](mailto:info@escolajoso.com)

Si estás interesado, recorta y envía el cupón adjunto, y recibirás toda la información necesaria.  
Después recibirás por correo alguno, información sobre el curso  
☐ Curso MANGA por correspondencia ☐ Curso de ILUSTRACIÓN Y DIBUJANTE DE COMIC

Nombre y apellidos

Dirección

C.P. Ciudad



Lo que queremos es hacer una escena con tensión, el movimiento de la cámara debe ser brusco. En la primera viñeta vamos viendo a los personajes desde arriba (picado) y vamos bajando, hasta que en la última lo vemos desde abajo (contrapicado). Aunque están sentados, el movimiento de la cámara hace que se sienta un gran movimiento.



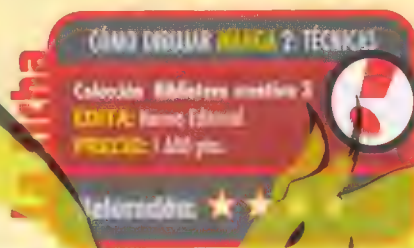
En el último caso de trabajo, el escenario se mantiene, no deja de tener movimiento gracias al personaje. Lo único que debéis tener en cuenta es que, cuando coloquéis al personaje en cada una de las viñetas, se integre totalmente en el fondo, si no, puede quedar muy raro.







En este segundo volumen te lo contamos todo sobre las tramas y también detallamos varias técnicas para tonados, además de explicar algunas nociones de perspectiva. Si quieres ser un auténtico mangaka y tus mangas ganen en un 200%, no podéis dejar escapar este. No hace falta ser un genio para dibujar buenos mangas, lo que necesitas son muchas ganas y horas de práctica. Además, los acabados son muy importantes para dar ese toque de profesionalidad a un cómic. Colocar bien los efectos como destellos o degradados puede ser difícil o inalcanzable, pero no es así. **CÓMO DIBUJAR MANGA 2** te enseña los utensilios que necesitas y técnicas sencillas para dar esos retoques tan espectaculares en las viñetas de los mangas. Un montón de ejemplos, viñetas y dibujos con el texto justo hacen que el libro sea fácil y rápido de leer.



## LOS LAGARTIJOS PASAN MIEDO

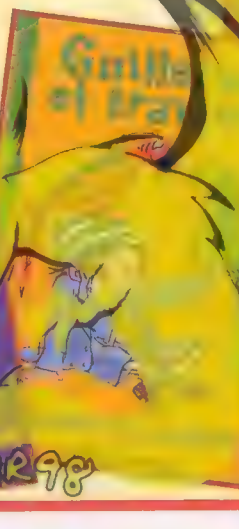
El grupo de **Los Lagartijos** vive una serie de raros y curiosos sucesos: conocen a un extraño chico que busca la fórmula de la inmortalidad, a una anciana que conduce un deportivo rojo y descubren un anillo escalofriante. La emoción está al límite y el enigma más difícil que nunca.



## GUILLERMO EL TRAVIESO

**Guillermo** vive una vida muy divertida y llena de aventuras de todo tipo. Cosas de magia, incontables travesuras... El chaval de **Guillermo** a rayas, pantalones cortos y corbata lleva haciendo reír a niños y adultos desde 1919. ¿Te unes al grupo? Te recomendamos estos tres títulos: **GUILLERMO Y EL TESORO ESCONDIDO**, **EL MARAVILLOSO PLAN DE GUILLERMO** y **GUILLERMO Y LA CASA ENCANTADA**.

AUTORES: Editorial Crowsley Martin Jarvis  
EDITA: ibal  
PÁGINAS: 200





## MINI COOPER PARA SCALEXTRIC

Este pequeño gran coche se une a la gran familia de modelos de automóviles para el juego Scalextric. El Mini Cooper es un coche muy especial, ya que se ha utilizado en varias películas famosas del cine americano de los años cincuenta y sesenta.



## MEMOMO

Los más peques estarán encantados con este divertido extraterrestre. Memomo tiene 25 actividades que ocurren en tres lugares distintos: el jardín, el parque y la casa. Además de ayudar con las mates, el lenguaje y la lectura, Memomo también nos contará cosas de su vida y su mundo extraterrestre. Recomendado para niños de entre 5 y 7 años.

VITECH  
MIEDO: 0,37V

## MOCHILA AMPLIA DEL DIABLO DE TASMANIA

El más terrorífico de los Looney Tunes, el Diablo de Tasmania se ha comido en tu mochila. Con un compañero semejante es imposible aburrirse.

MONTICELLO  
Vitech  
Concise products

## MONOPATÍN DEL DIABLO DE TASMANIA

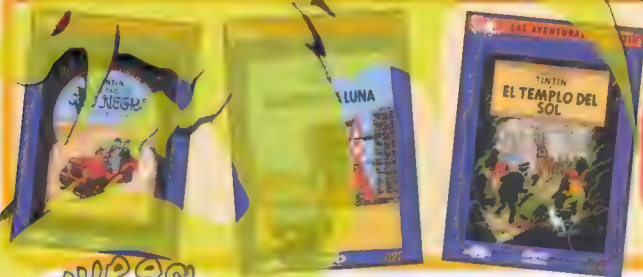
Si no tenías bastante con llevarlo en la mochila, ahora puedes desplazarte con tu monstruo preferido en monopatín.

MONTICELLO  
Vitech  
Concise products



## COLECCIÓN TINTIN

DVD



...os de esta increí-  
OBJETIVO: LA LUNA, TINTIN  
EN EL PAÍS DEL ORO NEGRO Y EL TEMPLO DEL  
SOL. El DVD tienes varios extras como  
el documental "Yo, Tintin", una galería de  
imágenes y de personajes y un juego.

@FAENIR98

Los peques más marchosos nos invitan a  
compartir sus aventuras en estas cintas de video con  
cinco capítulos cada una. Tommy, Angélica,  
Lil y los demás nos cuentan sus vacaciones.

Recomendado por ¡DIBUS!  
PRECIO: 1.995 plus, cada una.



**RUGRATS,**  
AVENTURAS EN PAÑALES  
= HORA DE ACOSTARSE  
= VACACIONES DE VERANO

## PERRITO & LOBO



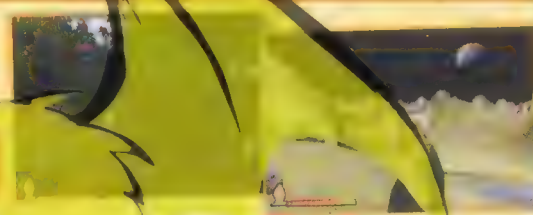
El hambriento Coyote idea muchos planes para cazar las ovejas del  
corral, pero la severa vigilancia del perro pastor, que  
no le deja pasar ni una al orejudo depredador. Como Coyote tendrás a tu  
disposición toda la gama de productos de la ficticia fábrica Acme, desde  
disfraces de oveja hasta relojes de alta precisión.

@FAENIR98



@FAENIR98

## TINTIN, EL MEJOR AVENTURERO



El famoso héroe del cómic llega a PlayStation nada más y nada menos que  
en 3D. El juego se divide en cinco mundos que se corresponden con cinco títulos  
de cómic de Tintin. Cada mundo tiene de tres a cuatro niveles que combinan pla-  
taformas, conducción, lucha con el jefe de final de fase y bonus extra. Al final de  
cada fase de bonus (en la que encuentras a Milú) recibes un código con el que  
puedes jugar en línea.

@FAENIR98



@FAENIR98

## DISNEY PARA TODOS

...ra PC de sus pelícu-  
las más asequibles que nunca. 102  
Dalmatas, El emperador y sus  
locuras, Tarzán... tienes divertidos  
juegos de acción o de plataformas  
con los que pasar muy buenos ratos.

Recomendado por ¡DIBUS!  
PRECIO: 2.995 plus, cada uno.



## PEQUEÑO MOSQUITO

Darío Adanti

PEQUEÑO MOSQUITO DEMOSTRará QUE ES CAPAZ DE DEMOLER UNA CASA DE UN SOLO SOPLIDO.



PEQUEÑO MOSQUITO DEMOSTRará QUE ES CAPAZ DE DEMOLER UNA CASA DE DOS SOPLIDOS...



PEQUEÑO MOSQUITO DEMOSTRará QUE ES CAPAZ DE DEMOLER UNA CASA SOPLANDO NIENTE.



## PEQUEÑO MOSQUITO

Darío Adanti

PEQUEÑO MOSQUITO ES CAPAZ DE SUBIRSE A LA LÁMPARA DE UN SOLO SALTO.



EL TRUQUE ES MUY SENCILLO: UNA GRAN ACCIÓN FÍSICA...



...Y UNA CUCARACHA EN EL SUELO...



# ZITS

## LA TIRA IMPRESCINDIBLE

¡No olvidáis de **Jeremy**? Sí, ese chico raro, que lleva una camiseta de cuadros y que casi nunca separa de sus zapatillas deportivas... Pues va a volver a la carga en octubre, ¡bucolegas!

Le esperan nuevos malentendidos con su chica del alma, **Sara Toomey**; nuevas tardes con **Héctor**, su mejor amigo... "¿Cómo lo hará para quedar siempre tan bien delante de mis padres?", se pregunta **Jeremy**. Recordad, **Héctor** tiene un tacto especial con los adultos. El sueño de **Jeremy** es convertirse en un rockero. ¿Sabíais que su grupo **Los Zits** todavía no tenéis el nº1 de **ZITS**... ¡a por él! Lo tenéis, pues no dudéis en haceros con el nº2.





# pasatiempos

WIND-SURF

VOLEYBALL

ESQUE-MO

SKATE-BORDEO

PATINETE

Rellena las casillas con nombres de deportes típicos del verano, por ejemplo, porque algunos tienen nombres comunes y pueden escribirse tanto en inglés como en español...



C

¿sabes cuántas ruedas hay en este dibujo, considerando las que no se ven pero que pertenecen a los velocípedos? Aviso: uno de ellos es un triciclo.

D

¿Crees que hay algo de verdad en la leyenda de los pollos de agua fría?





B

Coge los lápices de colores, rotuladores o lo que quieras, ¡¡ y pinta a este chaval tan descolorido!!

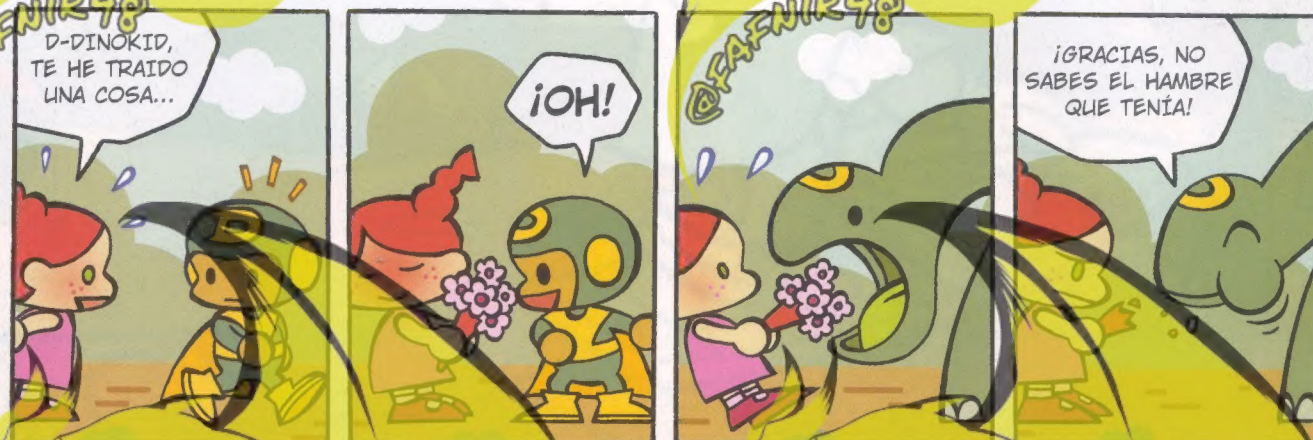
E

E

Estos perros tiran de sus amos porque son vagos y no quieren esforzarse. Uno quiere recorrer 72 Km y lo hace a una velocidad de 65 Km/h, el otro quiere recorrer 20 Km a una velocidad de 40 Km/h. ¿Cuál llegará primero a su destino?



DINOKID



## SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS

- A) WIND-SURF, SKATE-BOARD, ALA-DELTA, ESQUÍ-NAÚTICO, NATACIÓN, VOLEY-PLAYA, PATINETE.
- B) 32 RUEDAS. (CONTANDO LA RUEDA DEL QUE ESTÁ EN EL MAR.
- C) EL NIÑO SIN COLOREAR, MIRA SUS CABILLOS.
- D) EL SEGUNDO.

¡NO TE  
PIERDAS TU CITA  
CON TRIBUS! DENTRO  
DE 30 DÍAS!

## Dibujos CURAS!

## ¿ACASO ERA TAN IMPORTANTE?

En la Edad Media la Iglesia defendía que el Sol giraba alrededor de la Tierra, y para mantener esta teoría procesó en 1633 a Galileo Galilei, defensor del sistema de Copérnico, que sostenía que era la Tierra la que giraba en torno al Sol. Galileo fue obligado a retractarse de sus opiniones y condenado a prisión. El astrónomo tuvo suerte. Por lo mismo, en el año 1600, Giordano Bruno fue acusado de hereje y condenado a la hoguera. Unos cuantos siglos después, la pregunta de si la Tierra gira a nivel científico tendrá su importancia, pero a nivel de la gente de la calle, ¿tan importante es qué gira en torno a qué, como para llegar a esos extremos?

## + COSAS

No por este número, que ya me sale humo de la cabeza. Si queréis más, nos vemos en el siguiente número. Mientras tanto, sed todo lo buenos que os dejen ser.

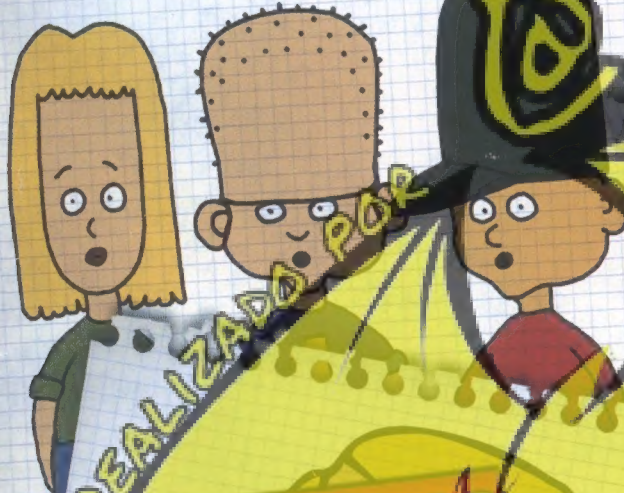


# ¿Vuelta al cole?



## FAFNIR 98

¡Genial!!  
vuelve la diversión  
con mis amigos  
y Fox Kids



TRES AMIGOS

JERRY

DANIEL

EL TRAVIESO

DE LUNES A VIERNES: TRES AMIGOS Y JERRY A LAS 13:00 Y 18:15. DANIEL EL TRAVIESO A LAS 7:25 Y 17:00.  
SÁBADOS Y DOMINGOS: TRES AMIGOS Y JERRY A LAS 10:40 Y 17:55. DANIEL EL TRAVIESO A LAS 9:00 Y 18:45.

Euskaltel

Supercable

Conoritas Telecom

ONO

med

R

Retena

reterioja

ABLE

SATELITE  
CANAL DIGITAL



# FOX KIDS

www.foxkids.es



# Tweenies™

los  
vídeos

Diviértete  
con las aventuras  
de tus amigos  
los Tweenies

## FAFNIR 98

completa  
tu  
colección

PVP  
recomendado  
1.995 clu.

ESCANEO REALIZADO POR



"Juegos,  
Risas y Diversión"  
a la venta  
el 19/09